This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

A propos de ce livre

Ceci est une copie numérique d'un ouvrage conservé depuis des générations dans les rayonnages d'une bibliothèque avant d'être numérisé avec précaution par Google dans le cadre d'un projet visant à permettre aux internautes de découvrir l'ensemble du patrimoine littéraire mondial en ligne.

Ce livre étant relativement ancien, il n'est plus protégé par la loi sur les droits d'auteur et appartient à présent au domaine public. L'expression "appartenir au domaine public" signifie que le livre en question n'a jamais été soumis aux droits d'auteur ou que ses droits légaux sont arrivés à expiration. Les conditions requises pour qu'un livre tombe dans le domaine public peuvent varier d'un pays à l'autre. Les livres libres de droit sont autant de liens avec le passé. Ils sont les témoins de la richesse de notre histoire, de notre patrimoine culturel et de la connaissance humaine et sont trop souvent difficilement accessibles au public.

Les notes de bas de page et autres annotations en marge du texte présentes dans le volume original sont reprises dans ce fichier, comme un souvenir du long chemin parcouru par l'ouvrage depuis la maison d'édition en passant par la bibliothèque pour finalement se retrouver entre vos mains.

Consignes d'utilisation

Google est fier de travailler en partenariat avec des bibliothèques à la numérisation des ouvrages appartenant au domaine public et de les rendre ainsi accessibles à tous. Ces livres sont en effet la propriété de tous et de toutes et nous sommes tout simplement les gardiens de ce patrimoine. Il s'agit toutefois d'un projet coûteux. Par conséquent et en vue de poursuivre la diffusion de ces ressources inépuisables, nous avons pris les dispositions nécessaires afin de prévenir les éventuels abus auxquels pourraient se livrer des sites marchands tiers, notamment en instaurant des contraintes techniques relatives aux requêtes automatisées.

Nous vous demandons également de:

+ *Ne pas utiliser les fichiers à des fins commerciales* Nous avons conçu le programme Google Recherche de Livres à l'usage des particuliers. Nous vous demandons donc d'utiliser uniquement ces fichiers à des fins personnelles. Ils ne sauraient en effet être employés dans un quelconque but commercial.

+ *Ne pas procéder à des requêtes automatisées* N'envoyez aucune requête automatisée quelle qu'elle soit au système Google. Si vous effectuez des recherches concernant les logiciels de traduction, la reconnaissance optique de caractères ou tout autre domaine nécessitant de disposer d'importantes quantités de texte, n'hésitez pas à nous contacter. Nous encourageons pour la réalisation de ce type de travaux l'utilisation des ouvrages et documents appartenant au domaine public et serions heureux de vous être utile.

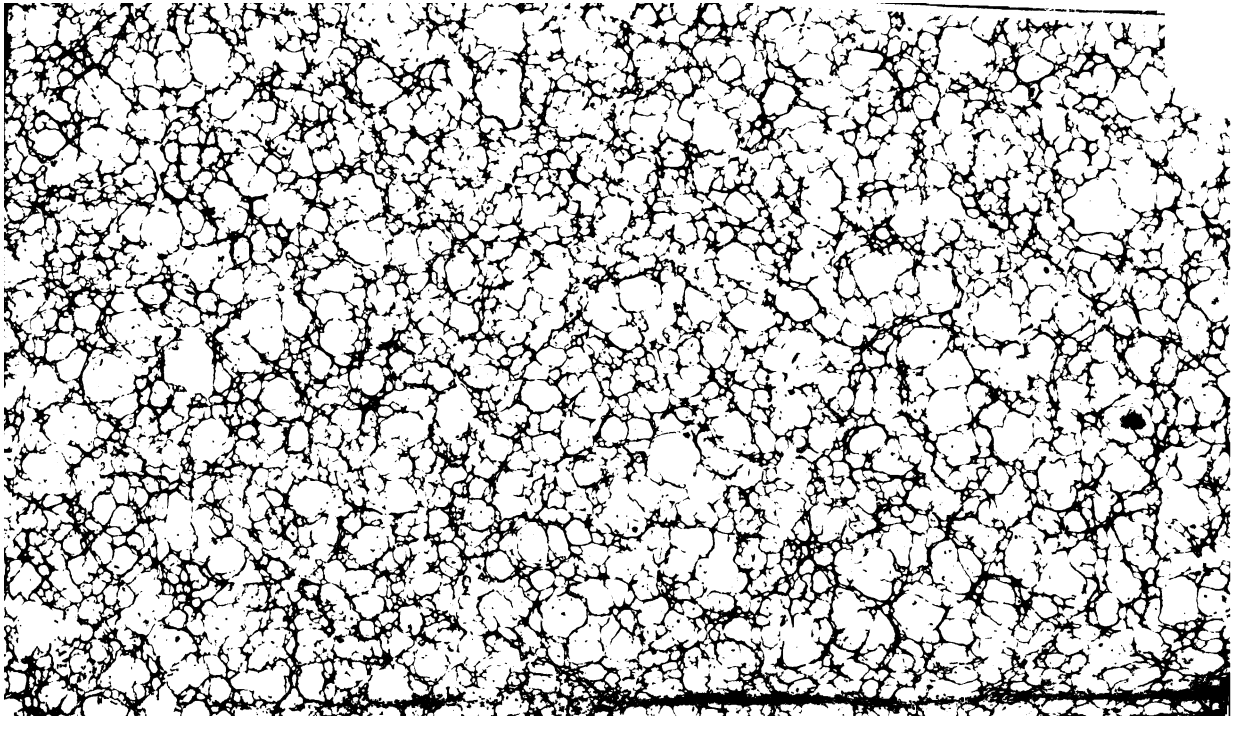
+ *Ne pas supprimer l'attribution* Le filigrane Google contenu dans chaque fichier est indispensable pour informer les internautes de notre projet et leur permettre d'accéder à davantage de documents par l'intermédiaire du Programme Google Recherche de Livres. Ne le supprimez en aucun cas.

+ *Rester dans la légalité* Quelle que soit l'utilisation que vous comptez faire des fichiers, n'oubliez pas qu'il est de votre responsabilité de veiller à respecter la loi. Si un ouvrage appartient au domaine public américain, n'en déduisez pas pour autant qu'il en va de même dans les autres pays. La durée légale des droits d'auteur d'un livre varie d'un pays à l'autre. Nous ne sommes donc pas en mesure de répertorier les ouvrages dont l'utilisation est autorisée et ceux dont elle ne l'est pas. Ne croyez pas que le simple fait d'afficher un livre sur Google Recherche de Livres signifie que celui-ci peut être utilisé de quelque façon que ce soit dans le monde entier. La condamnation à laquelle vous vous exposeriez en cas de violation des droits d'auteur peut être sévère.

À propos du service Google Recherche de Livres

En favorisant la recherche et l'accès à un nombre croissant de livres disponibles dans de nombreuses langues, dont le français, Google souhaite contribuer à promouvoir la diversité culturelle grâce à Google Recherche de Livres. En effet, le Programme Google Recherche de Livres permet aux internautes de découvrir le patrimoine littéraire mondial, tout en aidant les auteurs et les éditeurs à élargir leur public. Vous pouvez effectuer des recherches en ligne dans le texte intégral de cet ouvrage à l'adresse `http://books.google.com`

THE FRANK J. MARSHALL
COLLECTION OF CHESS BOOKS
PRESENTED TO
THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
BY GUSTAVUS A. PFEIFFER
1932



1. Chess, 1775

MZE
Trinity

TRAITÉ
THÉORIQUE ET PRATIQUE
DU JEU
DES ÉCHECS.

Martin
9/26 32

TRAITÉ

THÉORIQUE ET PRATIQUE

DU JEU

DES ÉCHECS,

PAR UNE SOCIÉTÉ D'AMATEURS.

. . . . . *Si quid novisti rectius istis,*
Candidus imperti, si non, his utere mecum. Hor.
Liv. I, Ep. 6, v. 67 & 68.

A PARIS,

Chez STOUPE, Imprimeur-Libraire, rue de la Harpe, vis-à-vis la rue S. Severin;
Et au Caffé de la Régence, Place du Palais-Royal.

M. DCC. LXXV.

Avec Approbation, & Privilege du Roi.

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY
634175 A
ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS
R 1932 L

AVERTISSEMENT.

CE nouveau Traité théorique & pratique du Jeu des Echecs pourra mériter la préférence ſur tous ceux qui ont paru juſqu'à préſent, en ce qu'il joint à une plus grande étendue, l'analyſe & l'ordre trop négligé par tous les Auteurs qui ont eſſayé juſqu'ici de donner quelques regles & principes de ce Jeu.

Le Calabrois nous a donné un Traité compoſé de cent Chapitres qu'on peut réduire à une vingtaine de Parties, qu'il fait perdre par un ſeul coup mal joué, ſans nous marquer la faute qui néceſſite cette perte; tellement que ces Parties ne

ſont d'aucune inſtruction, tant parce qu'elles ne vous apprennent point à éviter la faute qui vous fait perdre, que, parce que cette faute n'ayant pas lieu, & votre Adverſaire jouant, comme il lui eſt aiſé, un tout autre coup que celui qui le feroit perdre, vous vous retrouvez vis-à-vis de vous-même, ſans guide ni principes pour continuer la Partie.

M. Philidor a ſuivi une toute autre méthode, ou plutôt il eſt le premier qui ait eſſayé d'en donner une pour analyſer ce Jeu, & le réduire à des principes généraux qui puiſſent vous guider dans l'attaque comme dans la défenſe; mais en rendant tout l'hommage qui eſt dû au plus grand Joueur de l'Europe,

on se permettra d'observer ici que nombre de Parties qui composent son Traité sont plus instructives que correctes, & que ses assertions sur le gain ou la perte *forcés* de ces Parties, sont souvent hasardées & démenties par la combinaison & l'expérience.

Enfin Salvio Carréra & Lolly ont voulu épuiser la matiere ; mais, en s'appesantissant sur toutes les combinaisons prétendues possibles, ils n'ont pu remplir une tâche qui va à l'infini, & ne sont pas moins tombés dans l'inconvénient d'effrayer par des *in-folio* les Amateurs d'une Science, qui n'étant que celle d'un Jeu, paroîtra toujours trop frivole pour y donner beaucoup de temps & d'étude.

Si on nous fait le même reproche, nous demanderons grace en faveur de nos efforts pour diminuer le dégoût inſéparable de l'étude de tout calcul, par le développement progreſſif que nous avons mis dans les inſtructions de ce Traité, & par l'ordre & l'enchaînement des Parties qui le compoſent.

Nous avouons de bonne foi tout le parti que nous avons tiré des Auteurs qui nous ont devancé dans la carriere ; nous nous bornerons même au ſimple mérite d'avoir extrait ce qu'il y avoit de plus inſtructif & de plus ſatisfaiſant dans leurs ouvrages, en y joignant celui d'avoir eſſayé de les corriger par les réſultats des leçons & des manieres des grands Joueurs de la pre-

mière Académie des Echecs de l'Europe (*); nous ſerons d'ailleurs auſſi flattés d'avoir pu mériter les ſuffrages du Public, que diſpoſés à reconnoître nos fautes, & à applaudir à ceux qui verront & feront mieux que nous.

Si quid noviſti rectius iſtis,
Candidus imperti, ſi non, his utere mecum.

On a jugé inutile de groſſir ce Traité des premiers élémens du Jeu des Echecs; ceux qui n'en ont aucune connoiſſance commenceront par ſe faire inſtruire de la marche différente des Pieces, & en apprendront davantage en une demi-heure de leçon-pratique à cet égard, qu'ils

(*) Le Caffé de la Régence.

ne pourroient le faire par la simple esquisse qu'on auroit pu donner ici de la position & de la marche des Pions & Pieces.

La méthode dont on se sert pour noter les coups des Parties de ce Traité rebutera peut-être d'abord les commençants & même les adeptes dans la science de ce Jeu ; mais ils seront bien dédommagés du petit travail qui leur en coûtera pour se mettre au fait de cette méthode, par l'avantage de sa simplicité, & de la clarté avec laquelle elle présente le coup à jouer dans la circonstance, ainsi que par le plus grand nombre de Parties que cette méthode a permis de renfermer dans un aussi petit volume ; d'ailleurs, ils n'auront

pas ſurmonté le dégoût de l'étude des premieres Parties, qu'ils ſe trouveront familiariſés avec cette méthode. Ce n'eſt point un Traité d'Algebre qu'elle préſente ; ce ſont de ſimples ſignes de convention ſubſtitués aux mots du langage ordinaire, pour vous guider dans une étude réfléchie du plus noble de tous les Jeux ; on pourra s'y livrer ſeul à ſes moments perdus, encore mieux vis-à-vis d'un ami auſſi curieux que vous d'apprendre : & pour y faire des progrès plus ſûrs, il faudra ſe diſſimuler le coup marqué ſuivant à jouer, voir quel coup on joueroit ſoi-même, & ſe pénétrer de la raiſon qui peut rendre celui qui eſt marqué, préférable. Trois mois d'une étude ſuivie de cette ma-

niere, vous en apprendront plus que des années entieres que l'on perd à jouer ce jeu ſans guide ni pricipes.

PRÉFACE.

PRÉFACE,

OU

INTRODUCTION.

ON s'eſt propoſé dans ce Traité une Méthode différente de toutes celles qui ont paru juſqu'ici ſur le Jeu des Echecs; cette nouvelle Méthode ſera plus inſtructive pour ceux qui ſeront curieux de faire une étude particuliere de ce Jeu, & d'aider, par l'application des exemples aux regles & aux principes, le plus ou le moins d'aptitude qu'on peut trouver dans ſon génie, pour des combinaiſons qui, étant variables à l'infini, ſont conſéquemment inépuiſables, & peu ſuſceptibles d'être ſaiſies avec la derniere préciſion & la plus grande juſteſſe, ſur-tout dans l'intervalle borné d'un coup à l'autre.

L'intelligence de ce Jeu ſe trouvant néceſſairement proportionnée au plus ou moins de diſpoſitions & d'ouverture qu'on aura pour ſes calculs, & au plus ou moins de temps qu'on s'y ſera exercé,

il eſt ſenſible qu'il n'eſt pas poſſible de faire des parties égales, qu'en compenſant, par les avantages qu'on peut faire ou recevoir, ce qu'on a de plus ou de moins, ſoit en génie, ſoit en pratique.

D'ailleurs, pour peu qu'on ſoit curieux de faire des progrès dans ce Jeu, il ſera toujours préférable de faire ſes Parties avec des Joueurs qui ſoient dans le cas de vous faire avantage : on n'apprend rien ou peu de choſe avec des Joueurs de ſa force ; & la diminution ſucceſſive des avantages que vous fera d'abord un fort Joueur, en vous aſſurant des progrès que vous faites, vous encouragera aux efforts néceſſaires pour parvenir à jouer à but & ſans avantage.

C'eſt d'après la vérité inconteſtable de cette obſervation, qu'on s'eſt déterminé à donner plus d'étendue à ce Traité, & de le compoſer de ſix Chapitres, leſquels ſeront diviſés en plus ou moins de Sections & de Parties, relativement aux différents ſyſtêmes d'attaque ou de défenſe.

Le premier Chapitre traitera de l'avantage de la Piece.

Le ſecond de l'avantage du Pion &

deux Traits, & du Pion & Trait.

Le troiſieme, de l'avantage de la Piece pour le Pion & deux Traits, & pour Pion & Trait.

On verra, dans ces trois Chapitres, la meilleure maniere de profiter de l'avantage qu'on vous fait pour le gain aſſuré de la Partie; étant ſenſible 1°. que toutes choſes égales, c'eſt-à-dire, ne faiſant point de fautes de part ni d'autre, un de ces avantages doit valoir à celui qui le reçoit, le gain *forcé* de la Partie: 2°. que parvenu à en ſçavoir bien tirer parti, vous vous trouverez avoir acquis des connoiſſances & un exercice qui réduiront votre Adverſaire à diminuer ces avantages, & ſucceſſivement à ne pouvoir plus jouer avec vous, qu'à but.

On donnera, dans le quatrieme Chapitre, quelques exemples de Parties à but, & on eſſaiera de prouver, contre le ſentiment d'un Auteur célebre, que tous les débuts de Partie ſont indifférents, ayant le Trait ou ne l'ayant pas; qu'il n'y a ni perte, ni gain *forcé*, pas même pour celui qui a le Trait, que ce gain ou cette perte dépend de la premiere faute, du premier temps perdu de part ou d'autre; inconvénient moral-

Les huit pieces des Echecs étant placées sur le premier rang des cases horisontales, & les Pions sur le second rang, de chaque côté, donnons à ces huit Pieces les noms des huit premieres lettres de l'Alphabet; la Tour de la Dame placée à gauche pour le Blanc sera A;

le Cavalier de la Dame, B; le Fou de la Dame, C; la Dame, D; le Roi, E; le Fou du Roi, F; le Cavalier du Roi, G; & la Tour du Roi, H.

Observons d'abord que le Blanc a toujours son Roi à sa droite, que le Noir l'a toujours placé à sa gauche, & que c'est la seule différence qu'il y ait dans la premiere disposition des Pieces du Blanc & du Noir.

Cette différence dans la position primitive des Rois, en entraîne nécessairement une autre dans la position des autres Pieces; c'est-à-dire, que la Tour de la Dame A, qui est placée à gauche pour le Blanc, se trouve placée à droite pour le Noir; & ainsi des autres Pieces de suite; & au moyen de cet arrangement, les Rois, ainsi que les autres Pieces se trouvent naturellement placées les unes vis-à-vis des autres.

Conséquemment à cet arrangement, les mêmes lettres désigneront les mêmes Pieces de part & d'autre. Le Fou du Roi, pour le Blanc comme pour le Noir, est toujours désigné par la lettre F; le Cavalier de la Dame, par la lettre B, &c. &c. n'y ayant d'autre différence que dans l'arrangement primitif de ces Pieces de

gauche à droite pour le Blanc, & de droite à gauche pour le Noir.

Ceci bien entendu, il n'y a qu'à se figurer que chaque Piece a à elle en propre un des huit rangs ou colonnes verticales dont est composé l'Echiquier; laquelle colonne, divisée en huit Parties ou cases, appartient à chacune de ces Pieces, & prend le nom de la lettre qui la désigne; la colonne de la Tour du Roi désignée par la lettre H, est commune à la Tour du Roi noir, & à celle du Roi blanc, & ainsi des autres Pieces.

Conséquemment, la marche ou le jeu de ces Pieces se désigne tout naturellement par le chiffre ou numéro indicatif de la case, ou partie de la colonne où on veut placer cette Piece; à l'effet de quoi, prenez la lettre qui désigne la Piece que vous voulez jouer; joignez-y la lettre qui désigne la Piece dans la colonne de laquelle vous voulez poser cette Piece, avec le numéro de la case de cette colonne où vous voulez la porter, & vous énoncerez clairement le coup que vous voulez jouer. A. 4. signifiera pour le Blanc, la Tour de la Dame à sa quatrieme case. B. C. 3, signifiera le Cavalier de la Dame à la troisieme case de

ſon Fou, E. D. 2, le Roi à la ſeconde caſe de ſa Dame, & ainſi du reſte.

Ne perdons pas de vue que ces colonnes de caſes ſont communes aux Pieces de la même eſpece du Blanc & du Noir; que d'ailleurs, l'Echiquier doit être conſidéré comme un champ de bataille, compoſé de ſoixante-quatre caſes ou poſtes, que les Pieces & les Pions du Noir, comme celles du Blanc, peuvent occuper, relativement à leurs ſyſtêmes d'attaque ou de défenſe; conſéquemment à ce principe, la déſignation de la caſe ou du poſte à occuper doit être la même pour le Noir comme pour le Blanc.

D'après cette obſervation, que la manœuvre des Pieces ſur l'Echiquier rendra plus ſenſible, il faut néceſſairement que le Noir compte les caſes, ou parties de ſes colonnes, au rebours du Blanc; le Blanc, en parlant du N°. 1, où eſt poſée ſa Piece, va juſqu'au N°. 8, qui eſt l'extrémité de ſa colonne; le Noir, de ſon côté, partira du N°. 8, qui eſt la caſe où eſt poſée ſa Piece, pour aller en montant juſqu'au N°. 1, qui ſera pour lui l'extrémité de la colonne de l'Echiquier; le Noir ayant donc à jouer la

Tour de ſa Dame à ſa quatrieme caſe, déſignera ce coup par A. 5; le Cavalier de ſa Dame à la troiſieme caſe de ſon Fou, B. C. 6; le Roi à la deuxieme caſe de ſa Dame, E. D. 7, & ainſi du reſte. Le Blanc ayant à jouer la Tour de ſa Dame à la quatrieme caſe de la Tour de la Dame noire, dira A 5; le Cavalier de ſa Dame à la troiſieme caſe du Fou de la Dame noire, B. C. 6; le Roi à la deuxieme caſe de la Dame noire E. D. 7. Le Noir ayant à jouer la Tour de ſa Dame à la quatrieme caſe de la Tour de la Dame blanche, qui eſt la cinqieme caſe de ſa colonne, dira A. 4; le Cavalier de la Dame à la troiſieme caſe du Fou de la Dame blanche, B. C. 3; ſon Roi à la deuxieme caſe de la Dame blanche E. D. 2, & ainſi du reſte; au moyen de quoi la déſignation des caſes ou poſtes à occuper, ſera la même pour l'un & l'autre parti; & pour ſe rendre ce calcul familier, il n'y aura qu'à ſe bien mettre dans la tête la déſignation de la marche des Pieces, pour le Blanc, pour en faire enſuite plus aiſément l'application inverſe à la marche des Pieces, pour le Noir.

Les Pions ſe déſignent par la lettre P,

à laquelle on joindra la lettre indicative de la Piece sur la colonne de laquelle on veut les porter avec le numéro de la case qu'ils doivent occuper par leur marche, dans la colonne de cette Piece; le Pion du Roi deux pas, se marquera ainsi, P. E. 4. pour le Blanc; P. E. 5. pour le Noir; le Pion du Fou de la Dame un pas, P. C. 3. pour le Blanc; P. C. 6. pour le Noir.

La prise d'une Piece se marquera, en marquant la lettre de la Piece qui prend, en y joignant la lettre de la Piece sur la colonne de laquelle se trouve la Piece qu'on prend, avec le numéro de la colonne où étoit posée cette Piece, tout de même que si on jouoit sa Piece à cette case sans rien prendre.

Les Pions, en prenant, se désignent de même par la lettre de la Piece, & le numéro de la colonne où est la Piece qu'ils prennent.

Blanc: le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi noir, F. 7.

Noir: le Pion du Roi prend le Pion de la Dame blanche, P. D. 4.

S'il y a deux Pions qui soient également à portée de prendre, on désignera celui qui doit prendre, de préférence,

en y joignant la lettre de la Piece ſur la colonne de laquelle il ſe trouve.

Blanc : le Pion du Fou du Roi (qui aura été pouſſé deux pas, ainſi que celui de la Dame) prend le Pion du Roi noir, P. F. E. 5.

Veut-on marquer une ſituation de Partie, ſoit pour la continuer, ſoit pour aviſer à ce qu'il y avoit de mieux à faire dans l'occurrence ; c'eſt à quoi cette Méthode eſt plus propre que le langage ordinaire, en déſignant la poſition reſpective des Pieces & des Pions du Blanc & du Noir, conformément aux inſtructions ci-deſſus.

Et pour les rendre plus ſenſibles, on va adopter cette méthode de ſubſtitution de lettres & chiffres, au langage ordinaire, pour la Partie de ce Traité, Chapitre quatrieme, pag....

1.

Blanc : le Pion du Roi deux pas, P. E. 4.
Noir : de même. . . . . P. E. 5.

2.

B. le Fou du Roi à la quatrieme caſe du Fou de la Dame. . F. C. 4.
N. de même. . . . . F. C. 5.

3.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas. P. C. 3.
N. le Cavalier du Roi à la troisieme case de son Fou. . . G. F. 6.

4.

B. le Pion de la Dame deux pas. P. D. 4.
N. le Pion prend le Pion. . . P. D. 4.

5.

B. le Pion prend le Pion. . . P. D. 4.
N. le Fou donne Echec. . . . *F. B. 4. †

6.

B. le Fou couvre l'Echec. . . C. D. 2.
N. le Fou prend le Fou. . . F. D. 2. †

7.

B. le Cavalier de la Dame reprend le Fou. . . . . B. D. 2.
N. le Pion de la Dame, deux pas. *P. D. 5.

8.

B. le Pion prend le Pion. . . P. D. 5.
N. le Cavalier du Roi prend le Pion. . . . . G. D. 5.

9.

B. le Cavalier du Roi à la troiſieme caſe de ſon Fou. . . . . G. F. 3.
N. le Roi roque. . . . . E. G. 8.

10.

B. le Roi roque. . . . . E. G. 1.
N. le Cavalier de la Dame à la troiſieme caſe de ſon Fou. . . B. G. 6.

11.

B. le Cavalier de la Dame à ſa troiſieme caſe. . . . . B. 3.
N. le Cavalier du Roi à la troiſieme caſe du Cavalier de la Dame. G. B 6.

12.

B. le Fou du Roi à la quatrieme caſe du Cavalier de la Dame contraire. . . . . F. B. 5.
N. le Fou de la Dame à la quatrieme caſe du Chevalier du Roi contraire. . . . . C. G. 4.

13.

B. le Fou prend le Cavalier . . F. C. 6.
N. le Pion reprend le Fou. . . . F. C. 6.

14.

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas. . . . . P.H. 3.
N. le Fou prend le Cavalier. . . C.F. 3.

15.

B. la Dame reprend le Fou. . . D.F. 3.
N. la Dame à ſa quatrieme caſe. *D. 5.

16.

B. la Dame à la troiſieme caſe du Cavalier du Roi. . . . D.G. 3.
N. la Dame à ſa troiſieme caſe. . D. 6.

17.

B. la Dame à la troiſieme caſe de ſon Fou. . . . . D.C. 3.
N. le Cavalier à la quatrieme caſe de la Dame. . . . G.D. 5.

18.

B. la Dame à la cinquieme caſe de ſon Fou. . . . . D.C. 5.
N. la Tour du Roi à la caſe du Roi. . . . . H.E. 8.

19.

B. la Tour du Roi à la caſe du Roi. H.E. 8.

N. la Tour prend la Tour. . . . H. E. 1.

20.

B. la Tour reprend la Tour. . . . A. E. 1.
N. le Cavalier à la quatrieme case du Cavalier de la Dame blanche. . . . . G. B. 4.

21.

B. la Dame prend la Dame. . . . D. 6.
N. le Pion reprend la Dame. . P. D. 6.

22.

B. le Pion de la Tour de la Dame, un pas. . . . . P. A. 3.
N. le Cavalier à la troisieme case de la Dame blanche. . . G. D. 3.

23.

B. la Tour à la seconde case de son Roi. . . . . A. E. 2.
N. le Roi à la case de son Fou. E. F. 8.

24.

B. le Cavalier à la quatrieme case de la Tour de la Dame noire. B. A. 5.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas. . . . . P. C. 5.

25.

B. le Pion prend le Pion. . . . *P. C. 5.
N. le Cavalier reprend le Pion. G. C. 5.

26.

B. le Pion du Cavalier de la Dame, deux pas. . . . P. B. 4.
N. le Cavalier à la troiſieme caſe de ſon Roi. . . . . G. E. 6.

27.

B. le Roi à la caſe de ſon Fou. . *E. F. 1.
N. la Tour à la caſe du Fou de la Dame. . . . . A. C. 8.

28.

B. la Tour à la troiſieme caſe du Roi. . . . . A. E. 3.
N. le Pion de la Dame, un pas. P. D. 5.

29.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas. P. F. 3.
N. le Pion de la Dame, un pas. P. D. 4.

30.

B. la Tour à la troiſieme caſe de ſa Dame. . . . . A. D. 3.
N. la Tour à la troiſieme caſe du Fou de la Dame contraire. *A. C. 3.

31.

B. la Tour prend la Tour. . . A C. 3.
N. le Pion reprend la Tour. . . P. C. 3.

32.

B. le Cavalier de la Dame à ſa troiſieme caſe. . . . . B. 3.
N. le Pion de la Dame, un pas. P. C. 2.

33.

B. le Roi à ſa caſe. . . . . E. 1.
N. le Cavalier à la quatrieme caſe de la Dame blanche. . . *G.D.4.

34.

B. le Cavalier à la caſe du Fou de la Dame. . . . . *B.C. 1.
N. le Cavalier à la quatrieme caſe du Cavalier de la Dame. . . G.B. 5.

35.

B. le Pion de la Tour de la Dame, un pas. . . . . P. A. 4.
N. le Cavalier à la troiſieme caſe du Fou de la Dame blanche. G.C. 3.

36.

B. le Pion de la Tour de la Dame, un pas. . . . . P. A. 5.
N. le Cavalier à la quatrieme caſe de ſa Dame. . . . . G.D. 5.

37.

B. le Pion du Cavalier de la Dame, un pas. . . . . P. B. 5.
N. le Cavalier à la ſeconde caſe du Fou de ſa Dame. . . G.C. 7.

38.

B. le Pion du Cavalier de la Dame, un pas. . . . . P. B. 6.
N. le Pion prend le Pion. . . P. B. 6.

39.

B. le Pion reprend le Pion. . . P. B. 6.
N. le Cavalier à la troiſieme caſe de la Tour de ſa Dame. . . G.A. 6.

40.

B. le Pion du Cavalier de la Dame, un pas. . . . . P.B. 7.
N. le Roi à ſa ſeconde caſe. . E. 7. &c.

La maniere dont on vient de noter les coups de cette Partie, rend ſenſible l'avantage de la Méthode propoſée; on ſupplée à deux lignes d'écriture, par une ou deux lettres & un chiffre, qui préſentent avec plus de préciſion le coup à jouer dans la circonſtance; on donnera, au moyen de cette Méthode,

auſſi laconique & ſimple, que claire & intelligible, la plus grande étendue poſſible à ce Traité, qui, dans le langage ordinaire, eût été trop volumineux, & dont les inſtructions ſe ſeroient trouvées noyées dans un amas de mots faſtidieuſement répétés à chaque page, & ſouvent à chaque ligne; cette Méthode a d'ailleurs l'avantage qu'on peut marquer par des lettres différentielles, les coups les meilleurs à jouer dans l'occurrence. Voyez dans la Partie ci-deſſus les cinquieme, ſeptieme, quinzieme, trentieme & trente-troiſieme coups du Noir; les vingt-cinquieme, vingt-ſeptieme & trente-quatrieme coups du Blanc, ainſi marqués par des lettres différentes, & avec aſtériſque, ou comme les meilleurs, ou même ſouvent comme déciſifs pour le gain de la Partie.

Ce ſera ſur ces coups, les meilleurs à jouer dans l'occurrence, qu'on fera des remarques inſtructives, leſquelles, à proprement parler, compoſeront ce Traité du Jeu des Echecs, dont les principes & les regles ne peuvent être rendus ſenſibles, que par l'application immédiate de l'exemple.

TRAITÉ
THÉORIQUE ET PRATIQUE
DU JEU
DES ÉCHECS.

CHAPITRE PREMIER.
De l'avantage de la Piece.

CE Chapitre se divisera en deux Sections; dans la premiere on traitera de l'avantage de la Tour; dans la seconde de l'avantage du Cavalier.

SECTION PREMIERE.
De l'avantage de la Tour.

Nota. Celui qui fait avantage d'une Pièce a le Trait, à moins qu'on ne convienne du contraire.

PREMIERE-PARTIE.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. E. 4.
2	F. C. 5.	F. C. 4.
3	G. F. 6.	P. D. 3.
4	P. H. 6.[a].	G. F. 3.
5	P. D. 6.	E. G. 1.
6	C. G. 4.	P. H. 3.
7	C. H. 5.	**P. C. 3.*[b]
8	B. C. 6.	P. B. 4.
9	F. B. 6.	P. A. 4.
10	P. A. 6.	**P. B. 5.*[c]
11	B. A. 5.	B. A. 3.
12	P. B. 5.	P. B. 5.
13	E. G. 8.	C. E. 3.[d]
14	F. E. 3.	P. E. 3.
15	P. G. 5.[e].	**D. E. 1.*[f]
16	P. G. 4.	P. G. 4.
17	C. G. 4.	**D. H. 4.*
18	E. G. 7.	G. H. 2.
19	C. D. 7.	**H. F. 3.*
20	B. C. 4.	B. C. 4.
21	C. E. 6.	**A. F. 1.*
22	G. 8.	D. 8.
23	H. D. 8.	B. A. 5.
24	H. B. 8.	**P. D. 4.*
25	P. D. 4.	P. E. D. 4.
26	**P. D. 5.*	**P. E. 5.*

	Noir.	*Blanc.*
27	G. E. 7.	B. 3.
28	P. B. 6.	*B. C.* 1.[g]
29	G. 6.	B. E. 2.
30	H. A. 8.	B. F. 4.
31	G. F. 4.	H. F. 4.
32	H. A. 3.	**A. F.* 3.
33	H. B. 3.	A. G. 3.†
34	E. H. 7.	G. 4.
35	C. G. 4.	H. G. 4.
36	P. H. 5.	H. G. 7.†
37	E. H. 6.	H. F. 7.
38	H. B. 5.	**P. E.* 6.
39	H. B. 2.	**A. E.* 3.
40	E. G. 6.	**P. E.* 7.
41	E. F. 7.	P. E. 8. d.†
42	E. F. 6.	D. F. 8.†
43	E. G. 6.	A. G. 3.†
44	E. H. 7.	D. G. 7. † mat.

Remarques.

[*a*] On pousse le Pion des Tours un pas, pour empêcher l'Adversaire de porter ses Fous ou ses Cavaliers dans votre jeu, ou pour déposter ces Pieces. *Voyez le sixieme coup du Blanc.*

[*b*] Ce Pion se pousse un pas, soit pour soutenir celui de la Dame, qu'on pousse ensuite deux pas, soit pour dé-

poſter le Fou du Roi adverſaire, ſoit pour établir deux Pions au centre; d'ailleurs ce Pion du Fou de la Dame, pouſſé un pas, vous donne une place pour le Fou de votre Roi, qu'il convient ſouvent de retirer à la deuxieme caſe du Fou de la Dame, & cela pour le maintenir en direction ſur le Pion de la Tour du Roi adverſaire, lorſqu'il a roqué de ce côté.

[c] Vous pouſſez ce Pion pour dépoſter ſon Cavalier qui vous empêche de pouſſer le Pion de votre Dame, & d'établir vos Pions au centre; vous ſerez inſtruit par la ſuite de l'utilité des Pions du centre.

[d] Vous oppoſez le Fou de votre Dame au Fou de ſon Roi, pour vous débarraſſer de ce Fou dont la direction ſur votre Roi qui a roqué, pourroit avoir, par la ſuite, les plus grandes conſéquences, à votre déſavantage; il eſt vrai que vous riſquez par-là, de vous faire doubler un Pion; mais 1°. recevant une Piece, votre jeu eſt de le provoquer à faire Piece pour Piece; 2°. on ſe convaincra, par la ſuite, qu'un Pion doublé n'eſt pas toujours un déſavantage.

[e]

[e] il veut former une attaque du côté où vous avez roqué.

[f] Vous portez votre Dame à cette case pour plus d'une raison, & singuliérement pour vous procurer la liberté du Cavalier de votre Roi.

[g] Quand vous aurez un Cavalier inutile à la case où il se trouve posté, amenez-le, dans le moins de coups possibles, à une case où il pourra vous servir pour l'attaque ou pour la défense; dans le cas présent, votre point de vue est de l'amener à la case B. F. 4. Voyez le trentième coup de cette Partie.

SECONDE PARTIE.

Celui qui vous donne la Tour, vous donne le Gambit [a].

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. E. 4.
2	P. F. 5.	P. F. 5.
3	C. F. 6.	C. F. 3.
4	P. E. 4.	C. H. 4.
5	P. D. 5.	P. D. 3.
6	F. C. 5.	*C. G. 5. [b]
7	D. 6.	*P. D. 4. [c]
8	F. B. 6.	*P. C. 3.
9	E. G. 8.	F. E. 2.

	Noir.	Blanc.
10	P. H. 6.	C. F. 6.
11	D. F. 6.	G. 6.
12	H. E. 8.	*P. G. 4.
13	B. C. 6.	B. D. 2.
14	B. D. 8.	*D. B. 3.
15	P. C. 6.	E. C. 11.
16	E. F. 7.	*B. F. 9.
17	F. C. 7.	B. E. 3.
18	P. B. 5.	*A. G. 1.
19	P. A. 5.	*D. 1.
20	P. B. 4 [d]	*P. C. 4.
21	H. D. 8.	*P. H. 4 [e]
22	C. B. 7.	*P. G. 6 [f]
23	C. 8.	A. G. 2.
24	H. E. 8.	H. G. 1.
25	D. 8.	*P. G. 5.
26	C. D. 7.	P. H. 6.
27	G. H. 6.	*G. E. 5.
28	H. E. 5.	A. G. 7.
29	E. H. 8.	P. E. 5.
30	E. E. 5.	A. G. 6.
31	E. H. 7.	H. G. 5.
32	C. E. 8.	A. E. 6.
33	F. 4.	*D. G. 1.
34	F. G. 5.	*P. G. 5.
35	G. 8.	D. H. 2.
36	E. G. 7.	*D. E. 5.
37	E. F. 8.	*P. G. 6.

	Noir.	*Blanc.*
38	D. 7.	*P. G. 7.†
39	D. G. 7.	A. E. 8.†
40	E. F. 7.	D. E. 6. † mat.

Remarques.

[*a*] Celui qui fait avantage d'une Piece, essaie assez ordinairement d'embarrasser son Joueur par un début de Partie dans lequel il lui suppose moins de routine ou d'exercice; tel est ce début de Partie qu'on appelle *le Gambit :* il en sera traité ci-après, à la seconde Section du quatrieme Chap. En attendant, il suffira de vous avertir ici, que si vous ne jouïez pas les premiers coups de cette Partie avec régularité; si vous n'opposiez pas la vraie défense à l'attaque de votre Adversaire qui a le trait, & d'ailleurs une supériorité de génie ou d'exercice, vous perdriez la Partie malgré cet avantage d'une Piece, qu'il ne peut vous faire que dans la supposition, que les fautes que vous ferez vous rendront cet avantage inutile.

[*b*] Voici la preuve de ce qu'on vient d'avancer dans la Remarque ci-dessus; si, au lieu de jouer *C. G. 6., pour lui ôter l'usage du Cavalier de son Roi,

vous eussiez pris le Pion & jouez P. E. 4,
6. . . . . P. E. 4.
7. F. 2. †. E. F. 2.
8 *G. E. 4. † auroit beau jeu pour le gain de la Partie.

[c] Vous n'avez pas de tems à perdre pour pousser ce Pion sur le Fou de son Roi qui est en direction sur le Pion du Fou du vôtre ; si vous preniez son Cavalier jouant C. F. 6, il reprendroit de sa Dame, laquelle, postée à la case D. F. 6, attaqueroit votre Cavalier posté à la case G. H. 4, qui ne pourroit se retirer, & en même-temps le Pion du Cavalier de votre Dame.

[d] Il pousse ce Pion pour faire ouverture sur le côté où votre Roi a roqué ; en tel cas, gardez-vous de prendre, à moins que vous n'y soyez contraint ; mais plutôt de deux choses l'une, ou laissez-le prendre lui-même, ou poussez votre Pion attaqué en avant, comme dans l'espece présente.

[e] La Remarque ci-dessus vous apprend qu'au lieu de prendre le Pion en jouant P. D. 5, il vaut mieux poursuivre votre attaque, en poussant le Pion de votre Tour.

[f] En poussant ce Pion, votre Roi

se trouvera désormais hors d'insulte, & rien ne vous empêchera de poursuivre l'attaque que vous avez formée sur le sien; d'ailleurs, si vous n'aviez pas poussé ce Pion, il l'auroit pris, & par la suite celui de votre Dame.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Au lieu de prendre le Pion du Gambit, vous poussez le Pion de la Dame deux pas.

	Noir.			*Blanc.*	
1	P.	E. 5.	P.	E. 4.	
2	P.	F. 5.	*P.	*D.* 4.	
3	P.	D. 4.		D. 4.	
4	G.	F. 6.	*P.	*E.* 5.	
5	G.	E. 4.	*G.	*H.* 3. [a]	
6	F.	C. 5.		D. 3.	
7	B.	C. 6.	*P.	*F.* 4.	
8	P.	D. 5.	*P.	*C.* 3.	
9	B.	E. 7.	C.	E. 3.	
10	F.	E. 3.	D.	E. 3.	
11	P.	C. 5.	F.	B. 5. †	
12	E.	F. 7.	B.	D. 2.	
13	D.	B. 6.	B.	E. 4.	
14	P.	F. E. 4.		G. 5. †	
15	E.	F. 8.	D.	E. 2.	
16	P.	A. 6.	F.	A. 4.	
17	P.	H. 6.	G.	H. 3.	
18	C.	H. 3.	P.	H. 3.	

	Noir.	*Blanc.*
19	B. G. 6.	H. F. 1.
20	B. H. 4.	E. C. 1.
21	D. E. 6.	D. G. 4.
22	B. F. 5.	H. G. 1.[b]
23	P. B. 5.	E. C. 2.
24	E. F. 7.	A. D. 2.
25	P. G. 6.	A. G. 2.
26	H. G. 8.	**P. H.* 4.
27	P. H. 5.	D. G. 5.
28	P. A. 5.	**F. D.* 1.
29	B. E. 3.	E. H. 5.
30	B. G. 2.	H. G. 2.
31	P. B. 4.	P. B. 4.
32	P. A. B. 4.	E. D. 1.
33	P. D. 4.	P. H. 5.
34	P. C. 4.	P. G. 6.
35	H. G. 6.	D. G. 6.†
36	D. G. 6.	H. G. 6.
37	E. G. 6.	E. G. 4.
38	P. E. 3.	P. E. 5.†
39	E. G. 7.	**E. H.* 3.[a]
40	P. D. 3.	P. E. 6.†
41	E. F. 8.	P. E. 6.
42	P. C. 3.	P. E. 7.†
43	E. G. 8.	P. E. 8. D.† gagnera.

Remarques.

[a] Si, au lieu de **G. H.* 3., vous

jouïez C. E. 3, il joueroit B. C. 6, & gagneroit un Pion.

[b] Au lieu de porter la Tour du Roi à cette case, il vaudroit mieux sacrifier celle de la Dame en prenant le Pion de la sienne; vous prendriez ensuite son Cavalier avec la vôtre en lui donnant Echec, & gagneriez la partie en moins de coups; la suite de la Partie en sera la preuve; vous vous trouverez au moment de la perdre, malgré votre avantage, & cela par la force de ses Pions que vous auriez détruite en prenant celui de sa Dame; mais la maniere dont on vous fait jouer cette Partie n'en servira que mieux à votre instruction.

[c] Vous placez votre Fou à cette case pour empêcher son Roi de gagner la case E. F. 7, & d'arrêter le progrès de vos Pions à Dame; si au lieu de jouer *F. H. 5, vous eussiez joué P. F. 6, vous auriez perdu.

	Noir.	*Blanc.*
39	. . . . .	P. F. 6.†
40	E. F. 7.	F. H. 5.†
41	E. 6.	P. F. 7.
42	E. 7.	P. E. 6.
43	P. D. 3.	F. 3.
44	P. C. 3.	P. C. 3.

Noir.	*Blanc.*
45 P. C. 3.	P. H. 4.
46 P. E. 2. . . fera forcément Dame nouvelle, & gagnera la Partie.	

TROISIEME PARTIE.

Celui qui fait avantage de la Tour donne le Gambit de la Dame [*a*].

Noir.	*Blanc.*
1 P. D. 5.	P. D. 4. [*b*]
2 P. C. 5.	P. C. 5.
3 P. E. 5.	**P. E.* 4.
4 P. D. 4.	**P. F.* 4. [*c*]
5 F. C. 5.	G. F. 3.
6 B. C. 6.	F. C. 4.
7 C. G. 4.	E. G. 1.
8 P. F. 6.	F. G. 8.
9 H. G. 8.	P. H. 3.
10 C. H. 5.	**P. G.* 4.
11 C. F. 7.	P. E. 5.
12 P. E. 5.	C. G. 5.
13 D. 6.	B. D. 2.
14 P. H. 6.	C. H. 4.
15 P. G. 5.	C. G. 3.
16 P. H. 5.	**E. G.* 2,
17 C. E. 6.	**G. H.* 2.
18 E. C. 8.	H. F. 6.
19 D. E. 7.	D. F. 3.

	Noir.	*Blanc.*
20	P. A. 6.	A. F. 1.
21	P. H. 4.	C. E. 1.
22	B. 4.	B. 3.
23	F. D. 6.	C. B. 4.
24	F. B. 4.	P. C. 3.
25	P. C. 3.	P. C. 3.
26	F. D. 6.	A. D. 1.
27	E. C. 7.	G. F. 1.
28	H. D. 8.	G. E. 3.
29	P. B. 6.	G. D. 5.†
30	C. D. 5.	A. D. 5.
31	H. D. 7.	H. G. 6.
32	P. A. 5.	*B. D. 2.
33	F. C. 5.[a]	*B. C. 4.
34	H. D. 5.	P. D. 5.
35	P. E. 4.	D. E. 6.
36	D. F. 6.	H. F. 6.
37	E. B. 7.	B. D. 6.†
38	E. C. 7.	B. E. 4.
39	F. E. 3.	P. D. 6.†
40	E. D. 7.	H. F. 7.†
41	E. D. 8.	*B. F. 6.
42	E. C. 8.	H. F. 8.
43	E. B. 7.	P. D. 7. gagnera.

Remarques.

[a] Voyez le Gambit de la Dame, à la ſeconde Section du quatrieme Cha-

pitre de ce Traité. On n'en traite ici que pour vous instruire à vous défendre contre un Joueur supérieur, qui, vous faisant avantage de la Tour, adopte ce début de Partie.

[b] Vous pourrez très-bien, au lieu de pousser le Pion de la Dame deux pas, pousser celui du Fou du Roi, & jouer P. F. 4. *Voyez la maniere de suivre cette Partie, Chapitre quatrieme, Section premiere, neuvieme Partie.*

[c] Vous poussez ce Pion, pour rompre le cordon de ses Pions du centre, ou y établir les vôtres de votre côté; vous ne devez pas vous occuper à défendre le Pion du Gambit P. C. 5.

[d] Le Noir ne joue plus désormais que pour retarder de quelques coups la perte de sa Partie devenue pour lui inévitable, dès que vous aurez joué les coups justes; auquel cas il est sensible qu'il ne peut vous faire l'avantage de la Tour, ni même aucun autre, puisque, toutes choses égales, ne faisant point de fautes ni de part, ni d'autre, un avantage quelconque décide *forcément* du gain de la Partie.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Au lieu de pousser, au troisieme coup, le Pion du Roi deux pas, il ne pousse ce Pion, qu'un pas.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. D. 5.	P. D. 4.
2	P. C. 5.	P. C. 5.
3	P. E. 6.	*P. F. 4. [a]
4	F. C. 5.	P. E. 3.
5	P. F. 6.	C. F. 3.
6	P. A. 6.	*P. C. 4.
7	D. B. 6.	D. 2.
8	C. E. 7.	B. C. 3. [b]
9	F. B. 4.	P. A. 3.
10	F. C. 3.	D. C. 3.
11	B. C. 6.	F. D. 3.
12	E. G. 8.	P. G. 5.
13	D. C. 7.	E. G. 1.
14	P. E. 5.	P. E. 5.
15	P. E. 5.	*C. 3.
16	H. F. 1. †	F. 1.
17	P. H. 6.	C. F. 3.
18	C. F. 5.	P. B. 4.
19	G. 6.	C. B. 2.
20	E. H. 8.	A. D. 1.
21	C. E. 6.	*P. A. 4. [c]
22	P. E. 4.	C. D. 4.
23	B. D. 4.	D. 4.

	Noir.	*Blanc.*
24	G. F. 8.	P. B. 5.
25	P. B. 5.	P. B. 5.
26	C. G. 8.	P. B. 6.
27	D. F. 7.	F. B. 5.
28	D. G. 6.	*P. C. 6.
29	P. C. 6.	F. C. 6.
30	G. E. 6.	D. E. 5.
31	G. 5.	E. H. 1.
32	G. F. 7.	D. 4.
33	G. D. 8.	F. D. 5.
34	C. D. 5.	D. 5.
35	G. C. 6.	A. C. 1.
36	G. E. 7.	D. 8. †
37	G. 8.	A. C. 8.
38	D. F. 7.	D. G. 8. †
39	D. G. 8.	A. G. 8. †
40	E. G. 8.	P. B. 7. gagnera.

Remarques.

[a] Dans la Partie précédente, il avoit pouſſé, au troiſieme coup, le Pion du Roi deux pas, & vous aviez pouſſé de votre côté celui du vôtre auſſi deux pas, & cela pour de deux choſes l'une, ou rompre ſes Pions du centre, ou y établir de votre côté les vôtres; dans cette Partie-ci, voyant qu'il n'a oſé pouſſer le Pion de ſon Roi deux pas, vous pouſſez

le Pion du Fou de votre Roi, deux pas, & cela toujours dans le même principe, qui eſt d'empêcher qu'il n'établiſſe ſes Pions au centre; on aura lieu de ſe convaincre par la ſuite de quelle force ſont ces Pions établis au centre de l'Echiquier, & de quelle conſéquence ils ſont pour le gain ou la défenſe de la Partie.

[*b*] Il eſt à propos de ne ſortir ſes Cavaliers, que lorſqu'on a pouſſé en avant les Pions des Fous du Roi & de la Dame; il eſt ſenſible que ces Cavaliers portés à la troiſieme caſe des Fous, avant qu'on ait pouſſé leurs Pions, arrêtent la marche de ces Pions deſtinés à ſoutenir ceux du Roi & de la Dame; cependant cette regle n'eſt pas ſans exception; & le ſyſtême d'attaque ou de défenſe vous oblige ſouvent à ſortir vos Cavaliers, avant que vous n'ayez eu le temps de pouſſer le Pion du Fou du Roi ou de la Dame.

[*c*] Vous pouſſez ce Pion dans l'intention de pouſſer enſuite celui du Cavalier, pour dépoſter le ſien qui ſoutient ſon Pion du centre P. E. 5, ce qui le forcera à pouſſer ce Pion; au moyen de quoi vous pourrez porter le Cavalier du Roi à la caſe G. D. 4.

SECTION SECONDE.

De l'avantage du Cavalier.

PREMIERE PARTIE.

	Noir.	*Blanc.*
1.	P. E. 5.	P. E. 4.
2	F. C. 5.	F. C. 4.
3	G. F. 6.	P. D. 3.
4	P. H. 6.	G. F. 3.
5	P. D. 6.	P. C. 3.
6	E. G. 8.	E. G. 1.
7	P. C. 6.	P. D. 4.
8	P. D. 4.	P. D. 4.
9	F. B. 6.	*F. D. 3. [
10	C. G. 4.	C. E. 3.
11	H. E. 8.	B. C. 3.
12	F. C. 7.	P. H. 3. [b]
13	C. H. 5.	A. C. 1. [c]
14	C. G. 6.	G. D. 2.
15.	*P. D. 5.	*P. F. 3. [d]
16	A. C. 8.	*F. B. 1.
17	F. B. 8.	*P. E. 5.
18	C. B. 1.	A. B. 1.
19	G. H. 7.	*P. F. 4.
20	D. H. 4.	*D. G. 4. [e]
21	D. E. 7.	*P. F. 5.
22	*E. H. 8. [f]	*P. F. 6.

Noir	*Blanc.*
23 P. F. 6.	*C. H. 6.
24 H. G. 8.	D. H. 4.
25 H. G. 6.	*A. E. 1. [g]
26 D. C. 7.	C. F. 4.
27 A. G. 8.	*P. F. 6. [h]
28 H. G. 2.†	E. H. 1.
29 D. C. 8.	C. B. 8.
30 D. B. 8.	G. F. 3.
31 H. B. 2.	*G. E. 5. [i]
32 D. C. 7.	H. G. 1. gagnera.

Remarques.

[*a*] Vous devez prévoir que le Noir jouant P. D. 5, forcera votre Fou de se retirer; vous le retirez donc plutôt que plus tard, parce qu'ayant retiré votre Fou, s'il jouoit P. D. 5, vous joueriez alors P. E. 5, & conserveriez ainsi deux Pions au centre, ce qui est essentiel pour le gain, ou la meilleure défense d'une Partie, comme on ne peut trop le répéter.

[*b*] Ne laissez jamais les Fous ou les Cavaliers de l'Adversaire se poster dans votre Jeu; & quand vous n'aurez pas eu le temps d'empêcher leur approche, en poussant le Pion des Tours, chassez ces Pieces, en poussant ce Pion plutôt que plus tard.

Cependant l'uſage vous apprendra qu'il y a exception à cette regle ; & ſinguliérement, qu'il y a de l'inconvénient à pouſſer le Pion de la Tour du Roi, lorſqu'il eſt expoſé à recevoir, ſur le coup, un échec de la Dame.

[c] Vous jouez la Tour de votre Dame à cette caſe, pour pouvoir, en retirant votre Fou à la caſe du Cavalier, conſerver la liberté & la communication de vos Tours; vous verrez que cela vous mettra à même de pouſſer en avant, au dix-ſeptieme coup, le Pion de votre Roi, ce qui dérangera toute ſon attaque & gênera beaucoup ſes Pieces ; d'ailleurs, il faut, autant qu'il eſt poſſible, mettre ſes Tours en direction ſur les lignes ouvertes, c'eſt-à-dire, ſur celles où il n'y a plus de Pions qui puiſſent les arrêter, à moins que vous n'en ayez beſoin pour ſoutenir des Pions qui n'ont pas de Pions voiſins pour les défendre.

[d] Vous pouſſez ce Pion pour ſoutenir celui de votre Roi, & conſerver deux Pions au centre.

Cependant on obſervera ici, qu'il y a de l'inconvénient à pouſſer un pas ce Pion du Fou du Roi, dans un début de Partie, quand vous n'avez pas roqué, & lorſque

votre Adverſaire peut faire le ſacrifice du Cavalier de ſon Roi, pour le Pion de votre Roi, pour vous donner, ſur le coup, échec avec ſa Dame. Exemple :

	Noir.	*Blanc.*
11	P. E. 5.	P. E. 4.
2	G. F. 6.	P. F. 3.
3	**G.E.* 4.	P. E. 4.

4 **D.H.* 4.† a beau jeu pour le gain de la Partie.

[*e*] Recevant une Piece, votre jeu eſt de propoſer la Dame pour Dame, qu'il n'acceptera pas par la même raiſon ; & il eſt ſenſible que, retirant ſa Dame, cela vous a donné un temps pour mettre en jeu la vôtre, & vous aider de cette Piece, pour former votre attaque.

[*f*] Il retire ſon Roi de la ligne ſur laquelle votre Dame eſt en direction. Regle générale :

1°. Il ne faut jamais laiſſer le Roi ni la Dame expoſés aux Echecs qu'ils peuvent recevoir par une découverte : 2°. Il faut ſe ménager la liberté des Pions qui couvrent le Roi & la Dame, & pour cela il faut retirer le Roi ou la Dame de la ligne ſur laquelle les Pieces de l'Adverſaire ſont en direction.

[*g*] La remarque ci-deſſus vous inſ-

truit de la raiſon qui vous fait porter votre Tour à cette caſe, ainſi que de la raiſon qui lui fait retirer ſa Dame au coup ſuivant.

[*h*] Le doublement de ſes Tours, & la priſe de votre Pion P. G. 2, ne pouvant lui procurer des avantages ultérieurs, vous devez ſuivre votre attaque & prendre le Pion P. F. 6, pour ne pas perdre le temps que vous emploieriez à défendre ce Pion P. G. 2; il eſt de la plus grande importance de ne pas perdre un temps; le gain ou la perte dépendent ſouvent d'un temps perdu; on aura lieu de s'en convaincre par la ſuite.

[*i*] Ce ſera toujours bien joué que maſquer avec une Piece, la direction des Pieces de votre Adverſaire ſur votre Roi, quand il n'a pas de Pions qui puiſſent dépoſter votre Piece; d'ailleurs, votre Cavalier poſté à cette caſe, le met immédiatement ſous le Mat.

SECONDE PARTIE.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. E. 4.
2	G. F. 6.	P. D. 3.
3	F. C. 5.	P. F. 4.
4	P. D. 6.	**P.F.* 5.[a]
5	P. H. 6.	P. C. 3.
6	**P.D.* 5.	**D.F.* 3.[b]
7	P. C. 6.	C E. 3.
8	F. D. 6.	B. D. 2.
9	E. G. 8.	E. C. 1.[c]
10	**F.C.* 7.[d]	**P.G.* 4.[e]
11	G. H. 7.	P. H. 4.
12	P. F. 6.	G. H. 3.
13	**P.D.* 4.[f]	P. D. 4.
14	P. D. 4.	C. F. 4.
15	F. 4.	D. F. 4.
16	P. B. 5.	B. F. 3.
17	P. C. 5.	**P.G.* 5.
18	P. F. G. 5.	P. G. 5.
19	**P.H.* 5.[g]	G. F. 2.
20	D. E. 8.	D. H. 4.
21	P. G. 6.	P. G. 6.
22	D. G. 6.	F. E. 2.
23	C. E. 6.	D. H. 5.
24	D. G. 7.	P. G. 6.
25	G. F. 6.	D. G. 5.

Noir.	*Blanc.*
26 C. A. 2.	*B. E. 5.
27 A. E. 8.	*G. 4.
28 G. 4.	B. G. 4.
29 A. E. 6.	*B. H. 6. † gagnera.

☞ *Renvoi de cette Partie au vingt & unieme coup, où vous pouvez, au lieu de* P. G. 6, *jouer* *P. F. 6.

Noir.	*Blanc.*
21	*P. F. 6.
22 *H. F. 7. [h].	F. H. 3.
23 C. B. 7.	*D. F. 4.
24 G. F. 8.	*B. E. 5.
25 H. 7.	*A. F. 1. [i]
26 A. D. 8.	G. D. 1.
27 H. F. 7.	*F. G. 2. [k]
28 E. H. 7.	*H. 5. † [l]
29 P. H. 5.	D. F. 5. †
30 E. G. 8.	*P. G. 6.
31 G. 6.	D. G. 6. †
32 E. F. 8.	D. H. 6. †
33 E. G. 8. . .	A. F. 5, ou B. G. 6. gagnera.

Remarques.

[a] Vous pouſſez ce Pion pour maſquer le Fou de ſa Dame, & être à por-

tée de former plutôt votre attaque, s'il roque du côté de ſa Tour.

[b] Si au lieu de jouer D. F. 3, vous preniez le pion offert, vous rempliriez ſon objet, qui étoit, en jouant P. D. 5, de diviſer vos Pions du centre.

[c] Il eſt bon de roquer du côté de ſa Dame, lorſque les Pions de l'Adverſaire ne ſont point avancés de ce côté, & que ſes Pieces ne ſe trouvent point en direction ſur votre Roi, ſur-tout s'il a roqué du côté de ſa Tour, comme dans le cas préſent, parce que vous vous trouverez d'autant plus libre de former votre attaque & de faire ouverture ſur ſon Roi, comme vous le verrez par la ſuite de la Partie.

[d] S'il ne retiroit pas ſon Fou, le Pion de ſa Dame reſteroit en priſe lorſque vous aurez dépoſté le Cavalier de ſon Roi, comme on le verra dans peu de coups.

[e] Ce Pion ſe pouſſe toujours avec ſuccès lorſqu'il eſt ſoutenu, & cela dans l'intention de faire ouverture ſur le Roi adverſaire, ce qu'il ne peut guere éviter lorſqu'il ſe trouve avoir pouſſé le Pion de ſa Tour, comme dans l'eſpece préſente.

[f] Ce coup eſt le meilleur qu'il puiſſe jouer dans la circonſtance ; mais vous ne courez aucun riſque de prendre ce Pion offert, ſon jeu n'étant pas diſpoſé à profiter de cette ouverture ſur votre Roi, avant que vous même n'en ayez fait une ſur le ſien, dont il ne pourra ſe défendre.

[g] Il pouſſe ce Pion pour éviter de découvrir ſon Roi ; mais c'eſt déſormais ce qui lui ſera impoſſible.

[h] Il joue ce coup pour avoir le jeu de ſon Cavalier.

[i] Vous ne devez pas pouſſer votre Pion P. F. 6, qui, étant ſoutenu, fait la force de votre jeu, & vaut mieux que l'échange que vous gagneriez de la Tour.

[k] Quand vous êtes le maître de prendre une Piece à votre Adverſaire, ou d'obtenir ſur lui un avantage quelconque, comme l'échange de la Tour dans l'eſpece préſente, & que cet avantage ne peut vous échapper ; dans ce cas, au lieu de prendre cette Piece ou Pion, au lieu de profiter, ſur le coup, de cet avantage, employez mieux le temps à former votre attaque d'une Piece que vous amenerez ou que vous dégagerez, comme dans le coup qui ſe

préſente, où jouant F. G. 2, vous vous donnez l'uſage de votre Tour, qui va décider la Partie.

[*l*] Il eſt ſenſible que vous avez forcément gagné, quoique vous jouïez; mais le ſacrifice de votre Tour eſt le coup le mieux joué dans l'occurrence, parce que vous vous donnez par-là la liberté de pouſſer ſur lui votre Pion P. G. 5, ce qui décidera la Partie, dans le moins de coups poſſibles.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Le Noir voyant le riſque qu'il y a de roquer du côté de ſa Tour, à cauſe de l'avancement de vos Pions de ce côté, ſe diſpoſe à roquer du côté de ſa Dame, & pour cela joue, au neuvieme coup, C. D. 7.

Noir.		*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. E. 4.
2	C. R. 6.	P. D. 3.
3	F. C. 5.	P. F. 4.
4	P. D. 6.	*P. F. 5.
5	P. H. 6.	P. C. 3.
6	*P. D. 5.	*D. F. 3.
7	P. C. 6.	C. E. 3.
8	F. D. 6.	B. D. 2.
9	C. D. 7.	*P. A. 4 [*a*]

	Noir.	*Blanc.*
10	D. C. 7.	P. B. 4.
11	P. D. 4.	P. D. 4.
12	*F. B. 4.	P. E. 5.
13	D. E. 5.	A. B. 1.
14	P. A. 5. [b]	G. E. 2.
15	E. G. 8.	P. G. 4. [c]
16	G. H. 7.	P. H. 4.
17	P. F. 6.	*E. F. 2. [d]
18	P. B. 5.	P. B. 5.
19	P. B. 5.	P. D. 4.
20	D. E. 7.	*G. C. 1.
21	C. 6.	P. D. 5.
22	C. D. 7.	G. D. 3.
23	F. D. 6.	*G. F. 4.
24	*F. 4.	D. F. 4.
25	A. B. 8.	*B. F. 3. [f]
26	H. E. 8.	F. D. 3.
27	P. B. 4.	*P. G. 5.
28	P. G. 5.	P. G. 5.
29	P. G. 5.	B. G. 5.
30	G. 5.	D. G. 5.
31	D. E. 5.	A. G. 1.
32	D. B. 2. †	E. F. 3.
33	H. F. 8. [g]	D. H. 6.
34	E. F. 7.	D. 6.
35	A. D. 8.	H. 7.
36	H. G. 8.	*P. E. 5. [h]
37	C. F. 5. *	P. K. 6. †

38

Noir.	*Blanc.*
38 E. F. 6.	C. G. 5.†
39 E. G. 6.	F. 5.†
40 E. F. 5.	D. F. 4.†
41 E. G. 6.	D. E. 4.† mat.

Remarques.

[*a*] Vous pouſſez ce Pion, & enſuite celui du Cavalier de la Dame, pour vous mettre à portée de faire ouverture ſur le Roi adverſaire, dans le cas où il roqueroit du côté de ſa Dame.

[*b*] S'il jouoit D. C. 3, il faudroit jouer D. 1, pour vous mettre en défenſe de ce côté.

[*c*] Vous ne perdez pas de temps à pouſſer ce Pion, ſuivant qu'il a été preſcrit ci-deſſus, pour faire ouverture ſur ſon Roi; & dans ce projet, vous ne roquerez pas, & porterez plutôt votre Roi ſur vos pions pour les ſoutenir, & vous mettre à l'abri de toute attaque, tandis que vous ſuivrez la vôtre.

[*d*] Ce coup vous donnera la liberté de vos Tours, après que vous aurez dégagé votre Fou; c'eſt-à-dire, qu'elles ſe ſoutiendront l'une & l'autre.

[*e*] Comme ce Cavalier l'incommode à la caſe où il vient de ſe poſter, il eſt

contraint de faire Piece pour Piece, pour s'en débarraſſer.

[*f*] Ce Cavalier poſté à cette caſe, vous mettra à même de pouſſer le Pion du Cavalier du Roi, pour faire ouverture ſur le ſien.

[*g*] Il porte ſa Tour à cette caſe pour vous empêcher de pouſſer le Pion du Fou du Roi.

[*h*] Voilà le coup déciſif; vous paroiſſez ſacrifier le Pion P. F. 5, & même votre Fou, puiſqu'en prenant ce Pion P. F. 5, il attaque votre Fou & votre Dame; mais vous ne le quitterez plus qu'il ne ſoit mat.

[*i*] Vous pourriez forcer la Dame; mais il eſt préférable de donner mat.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Le Noir au quatrieme coup, au lieu de pouſſer le Pion de la Dame un pas, prend avec ſon Fou le Cavalier de votre Roi, pour vous empêcher de roquer de ce côté.

Ce n'eſt pas ſon jeu de faire ainſi Piece pour Piece lorſqu'il vous en donne une; cependant, pour vous inſtruire de la maniere de conduire votre jeu dans cette circonſtance, voyez ci-après la façon de

jouer cette Partie à but, Chapitre quatrieme, Section premiere, Partie troisieme; elle vous servira d'instruction pour la gagner en recevant une Piece.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Le Noir, au cinquieme coup, au lieu de jouer le Pion de la Tour du Roi un pas, sacrifie une seconde Piece pour trois Pions.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. E. 4.
2	G. F. 6.	P. D. 3.
3	F. C. 5.	P. F. 4.
4	P. D. 6.	**P. F. 5.*
5	**G. E. 4.*	P. E. 4.
6	D. H. 4.†	E. D. 2.
7	D. E. 4.	D. F. 3.
8	C. F. 5.	D. E. 4.
9	C. E. 4.	B. C. 3.
10	C. G. 6.	**P. G. 4.* [a]
11	F. B. 4.	**P. H. 4.* [b]
12	P. H. 5.	P. G. 5.
13	P. D. 5.	P. A. 3.
14	F. C. 3.†	E. C. 3.
15	E. C. 8.	P. B. 4.
16	**P. F. 5.*	G. F. 3.
17	P. D. 4.†	E. B. 3.
18	H. E. 8.	F. C. 4.

	Noir.	*Blanc.*
19	P. E. 4.	**G. E. 1.*[c]
20	P. A. 6.	C. F. 4.
21	P. E. 3.	G. 2.
22	H. E. 7.	**F. D. 3.*
23	C. F. 7.†	E. B. 2.
24	P. G. 6.	H. E. 1.
25	A. E. 8.	P. C. 3.
26	**P. C. 3.*†	E. C. 3.
27	P. E. 2.	**E. D. 2.*
28	C. D. 3.	G. E. 3.
29	C. F. 3.	F. E. 2.
30	A. D. 8.† . . .	E. C. 3. [d] gagnera.

Remarques.

[a] Il eſt eſſentiel de pouſſer ce Pion, pour l'empêcher de pouſſer celui du Pion du Fou de ſon Roi, ce qui mettroit tous ſes Pions au centre, vous ôteroit la liberté de dégager vos Pieces, & cauſeroit la perte forcée de votre Partie.

[b] Si vous ne pouſſiez pas ce Pion, il attaqueroit votte Tour avec ſon Fou, & gagneroit une Piece.

[c] Si vous retiriez votre Cavalier à la caſe G. D. 2, vous maſqueriez votre Fou noir, il en profiteroit pour jouer, ſur le coup, P. F. 4, & alors ayant trois Pions paſſés, il auroit grand jeu pour le gain de la Partie.

[*d*] Si vous couvriez l'Echec avec votre Fou; il joueroit C. E. 4, & gagneroit une Piece. Il réſulte de cette Partie, qu'elle ſeroit perdue pour vous, malgré l'avantage qu'on vous fait d'une Piece, & le ſacrifice que fait le Noir d'une ſeconde Piece pour trois Pions, ſi vous ne jouïez pas les coups juſtes, tels que **P. G.* 4. au dixieme coup, **G. E.* 1. au dix-neuvieme, &c. &c. & on n'a donné cet exemple que pour vous inſtruire à vous défendre du progrès d'un nombre de Pions ſupérieur; au reſte, vous pourrez prévenir cette attaque en jouant, au quatrieme coup, G. F. 3, au lieu de jouer P. F. 5, ce qui empêchera l'échec que vous recevez, au ſixieme coup, de la Dame, & préviendra conſéquemment cette attaque.

TROISIEME PARTIE.

Celui qui vous donne le Cavalier vous donne le Gambit.

Noir.	*Blanc.*
2 P. E. 5, ...	P. E. 4.
2 P. F. 5.	**P. D.* 4.[*a*]
3 P. D. 4.[*b*].	D. 4.
4 G. F. 6.	**P. E.* 5.

	Noir.	*Blanc.*
5	G. E. 4.	*C. E. 3.
6	F. E. 7.	B. C. 3.
7	G. C. 3.	D. C. 3.
8	E. G. 8.	E. C. 1.
9	*E. H. 8.	P. F. 4.
10	P. B. 6.	F. C. 4.
11	C. B. 7.	*D. 2. [c]
12	C. 8.	G. F. 3.
13	P. A. 5.	P. H. 3.
14	P. C. 6.	P. G. 4.
15	*P. B. 5.	F. D. 3.
16	P. G. 6.	P. F. 5.
17	P. F. 5.	A. G. 1.
18	P. D. 5.	A. G. 3. [e]
19	C. E. 6.	H. G. 1.
20	H. G. 8.	*G. D. 4.
21	D. 7.	D. G. 2.
22	H. G. 3.	D. G. 3.
23	A. G. 8.	D. F. 2.
24	A. F. 8.	H. G. 2.
25	F. D. 8.	D. G. 1.
26	P. A. 4.	*D. 1.
27	P. B. 4.	D. H. 5.
28	P. A. 3.	P. B. 3. [f]
29	F. B. 6.	D. H. 6.
30	D. F. 7.	G. E. 6.
31	F. E. 3. †	E. B. 1.
32	A. G. 8.	H. G. 8. †

Noir.	*Blanc.*
33 E. G. 8.	*F. 5.
34 F. 4.	F. H. 7. † gagnera.

Remarques.

[a] Vous pourriez très-bien prendre le Pion qu'il vous offre, qu'on appelle le Gambit, & jouer P. F. 5 ; mais en attendant que vous ſoyez inſtruit, comme vous le ferez par la ſuite, de la maniere de défendre & de jouer cette Partie, (*voyez ci-après la ſeconde Section du quatrieme Chapitre*) il ſera plus ſûr, vis-à-vis d'un Joueur plus fort que vous, de ne pas prendre ce Pion offert, & de pouſſer plutôt le Pion de la Dame deux pas, ce qui vous ſauvera des embarras d'une défenſe inconnue, & ramenera cette Partie dans l'ordre & la marche d'une Partie ordinaire.

[b] Si au lieu de P. D. 4, il jouoit P. E. 4. ou P. F. 4, vous joueriez D. H. 5. † & gagneriez.

[c] En reportant votre Dame à cette caſe, vous ſoutenez le Pion du Cavalier de votre Roi, & vous attaquez en même-temps le Pion de ſa Dame ; d'ailleurs, & en général, il eſt aſſez expédient de porter ſa Dame ſur la ſeconde ligne de

l'Echiquier, pour ſoutenir les Pions de cette ligne, tandis que les Tours défendent la premiere ligne où eſt poſté le Roi.

[*d*] Il avoit porté ſon Fou à la caſe C. B. 7. pour pouſſer le Pion de ſa Dame, dans la vue d'établir ſes Pions au centre; n'ayant pas réuſſi dans ce projet, il eſt obligé de ramener ſon Fou à ſa caſe pour ne pas perdre un Pion; quand on fait avantage, on haſarde des coups dans l'eſpérance que l'Adverſaire n'en prévoira pas la ſuite; s'il joue toujours régulièrement, on ne peut lui faire avantage.

[*e*] Vous pourriez jouer D. G. 2, & le forceriez à faire Dame pour Dame & Tour pour Tour, ce qui vous vaudroit le gain de la Partie; & on ne vous fait jouer ici autrement, que pour vous inſtruire à former & à ſuivre une attaque.

[*f*] Voyez la Remarque [*d*] ſur la ſeconde Partie de la premiere Section de ce Chapitre, pag. 28.

QUATRIEME PARTIE.

Celui qui reçoit la Piece pourra débuter par pouſſer deux pas le Pion du Fou de la Dame [*a*].

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	**P. C.* 4.
2	**P. F.* 6.	B. C. 3.
3	G. F. 6.	P. D. 4.
4	**P. E.* 4.[*b*]	C. G. 5.[*c*]
5	F. B. 4.[*d*]	**D. B.* 3.[*e*]
6	F. A. 5.[*f*]	**P. C.* 5.
7	P. C. 6.	P. E. 3.
8	F. C. 7.	F. C. 4.
9	D. E. 7.	G. E. 2.
10	**P. D.* 6.	P. D. 6.
11	F. D. 6.	**P. A.* 4.
12	P. B. 6.	**P. H.* 3.[*g*]
13	C. D. 7.	E. G. 1.
14	E. C. 8.	**P. D.* 5.[*h*]
15	P. C. 5.	**P. A.* 5.
16	F. C. 7.	F. A. 6.†
17	E. B. 8.	H. D. 1.[*i*]
18	C. E. 8.[*k*]	B. 5.
19	F. E. 5.	**P. D.* 6.
20	D. 7.[*l*]	P. B. 6.
21	P. B. 6.	**B. C.* 7. gagnera.

Remarques.

[*a*] Cette maniere de débuter a pour objet de dégager le Cavalier de la Dame, ſans gêner le Pion du Fou de la Dame.

[*b*] Quand on a deux Pions de front, & que l'un des deux eſt attaqué par un Pion qu'on pouſſe deſſus, il eſt plus expédient de pouſſer votre Pion, que de prendre celui qui eſt offert, pour conſerver deux Pions, réunis au centre, le plus long-temps qu'il eſt poſſible; on appelle Pions du centre ceux du Roi & de la Dame, ou ceux du Roi & du Fou du Roi réunis, ou ceux de la Dame & du Fou de la Dame réunis; ces Pions ainſi réunis ſont de la plus grande importance, ſoit pour empêcher la direction & le jeu des Pieces de l'Adverſaire ſur votre Roi, ſoit pour ſoutenir les Pieces que vous porterez par la ſuite dans ſon jeu; ces deux Pions réunis valent une Piece, quand on peut les conſerver juſqu'à la fin de la Partie; & l'Adverſaire ſera obligé d'en ſacrifier une pour empêcher que l'un des Pions n'aille à Dame; d'où on peut juger de leur utilité pour le gain ou la meilleure défenſe d'une Partie.

[*c*] Si vous ne ſortiez pas ce Fou,

avant de pouſſer le Pion de votre Roi, il vous reſteroit inutile, & gêneroit d'ailleurs la manœuvre & le jeu de vos autres Pieces.

[*d*] Il ne joue pas P. H. 6, ſuivant les inſtructions précédentes, parce que ſon intérêt n'eſt pas de vous provoquer à faire Piece pour Piece.

[*e*] Quoique ce ſoit le jeu de faire Piece pour Piece, lorſqu'on reçoit l'avantage d'une Piece, il faut néanmoins ſe garder de le faire lorſque votre Piece (comme votre Fou dans l'eſpece préſente) gêne le jeu de votre Adverſaire, & lui ôte, pour le moment, l'uſage de ſon Cavalier & de ſa Dame, qui entreroit en jeu ſi vous preniez ce Cavalier; il ſera temps de prendre ce parti lorſqu'il pouſſera le Pion de la Tour ſur votre Fou. Regle générale: gardez-vous de faire Piece pour Piece, quand, reſtant le maître de le faire, vous pouvez mieux employer ce temps à dégager vos Pieces ou à ſuivre votre attaque; la ſcience des Echecs eſt celle de gagner des temps, celui qui la poſſede le mieux a l'avantage.

[*f*] Si au lieu de F. A. 5, il joue F. D. 6, vous jouerez B. D. 5, & gagnerez.

[*g*] Si, au lieu de jouer *P H. 3, vous

roquiez au douzieme coup, il joueroit F. H. 2†, & enſuite G. 4†, ce qui lui vaudroit un Pion, & l'avantage d'avoir mis votre Roi à découvert.

[*h*] Ce Pion eſt pouſſé pour découvrir ſon Roi; s'il le prend, & s'il ne le prend pas, ce ſera un Pion *paſſé* qui lui fera perdre la partie, comme vous le verrez par la ſuite; on appelle un Pion *paſſé*, un Pion qui n'a plus de Pions en ſon chemin qui arrêtent ſa marche; un Pion de cette eſpece, quand on peut le ſoutenir, eſt un très-grand avantage, parce qu'il ſert d'appui aux Pieces que vous portez dans le jeu de votre Adverſaire.

[*i*] Vous ſoutenez votre Pion paſſé, ſuivant l'inſtruction ci-deſſus.

[*k*] Il retire ſon Fou, pour avoir le jeu de ſa Tour ſur votre Pion paſſé.

[*l*] Voilà l'effet de ce Pion paſſé; ſi, au lieu de retirer ſa Dame, il eût pris ce Pion & joué F. D. 6.—B. D. 6., A. D. 6.—H. D. 6., D. 6., il perdoit ſa Dame par l'échec que vous lui donneriez avec votre Fou.

CINQUIEME PARTIE.

Il préfere de vous donner le Cavalier du Roi.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. E. 4.
2	F. C. 5.	F. C. 4.
3	E. G. 8.	G. E. 2.[a]
4	P. C. 6.	E. G. 1.
5	P. D. 5.	P. D. 5.
6	P. D. 5.	F. B. 3.
7	B. C. 6.	P. C. 3.
8	C. G. 4.	**E. H. 1.*
9	C. E. 6.[b]	P. D. 4.
10	F. B. 6.	P. E. 5.
11	B. E. 5.	P. F. 4.
12	B. G. 4.	**D. E. 1.*[c]
13	B. H. 6.	G. D. 4.
14	F. D. 4.	P. D. 4.
15	**B. F. 5.*	D. E. 5.
16	D. H. 4.	**E G. 1.*[d]
17	D. 8.	B. C. 3.
18	D. B. 6.	B. D. 5.
19	D. 4.[e]	D. 4.
20	B. D. 4.	B. C. 7.
21	B. 3.	P. B. 3.
22	A. C. 8.	B. E. 6.
23	P. E. 6.	A. 7.

	Noir.	*Blanc.*
24	A. C. 7.	C. E. 3.
25	A. D. 7.	P. B. 4.
26	H. C. 8.	C. 5.
27	H. C. 7.	*P. H. 3.
28	A. D. 2.	H. F. 2.
29	A. D. 1.†	E. H. 2.
30	H. D. 7.	P. G. 4.
31	P. H. 6.	P. H. 4.
32	A. B. 1.	P. H. 5.
33	H. D. 1.	*H. G. 2. [f]
34	P. B. 5.	A. B. 7.
35	H. F. 1.	C. D. 6.
36	A. D. 1.	C. E. 5.
37	H. 1.†	E. G. 3.
38	A. D. 3.†	E. F. 2.
39	A. D. 2.†	E. F. 3.
40	H. F. 1.†	E. G. 3.
41	A. D. 3.†	E. H. 2.
42	H. F. 3.	H. G. 2. [g]
43	H. 3.†	E. G. 1.
44	H. G. 3.†	E. F. 1.
45	A. F. 3.†	E. 2.
46	A. E. 3.†	E. D. 1.
47	A. D. 3.†	H. D. 2. [h]
48	A. D. 2.†	E. D. 2. gagnera.

Remarques.

[*a*] Quand vous aurez dégagé le Fou du Roi, il ſera quelques fois à propos de jouer le Cavalier du Roi à cette caſe, pour vous ménager la liberté de pouſſer le Pion du Fou du Roi, deux pas.

[*b*] Quand on fait avantage, on perd des temps pour tenter des coups, qu'un Joueur foible eſt cenſé ne devoir pas prévoir; ſi vous n'aviez pas retiré votre Roi, pour pouſſer le Pion du Fou du Roi ſur le Fou de la Dame adverſaire, ce Fou, demeurant en direction ſur votre Dame, auroit fort gêné votre jeu.

[*c*] Vous portez votre Dame à cette caſe pour l'empêcher d'occuper avec la ſienne la caſe D. H. 4, ce qui entraîneroit la perte de votre Partie.

[*d*] Vous reportez votre Roi à cette caſe pour prévenir l'échec que vous recevriez de ſon Cavalier, d'où s'enſuivroit la perte de la Partie.

[*e*] Il eſt forcé à perdre gratuitement ſon Pion P. D. 5, ou à ſouffrir le Dame pour Dame, pour prendre en compenſation votre Pion P. D. 4; c'eſt le réſultat forcé des coups qu'il a joué pour vous tendre des pieges; dès que vous êtes

assez fort pour les éviter, on ne peut plus vous faire avantage d'une Piece.

[*f*] Vous retirez votre Tour à cette case pour soutenir votre Pion P. G. 4, qui, par la suite, seroit en prise par les Echecs que vous allez recevoir de ses Tours.

[*g*] Ce coup est essentiel pour le mettre sous le mat, & en même temps pour parer l'Echec perpétuel que vous recevriez de ses Tours, si vous n'aviez pas l'usage de la vôtre pour vous couvrir en temps & lieu.

[*h*] Voilà le moment arrivé de couvrir l'Echec avec votre Tour, pour le forcer à faire Tour pour Tour, ce qu'il ne peut éviter sans être mat, par l'Echec qu'il recevroit lui-même, sur le coup, de votre Tour portée à la case H. D. 8.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Noir.	*Blanc.*
1 P. E. 5.	P. E. 4.
2 F. C. 5.	F. C. 4.
3 **P. C. 6.*	**G. F. 3.*
4 P. D. 6.[*a*].	**P. C. 3.*
5 E. G. 8.	P. D. 4.
6 P. D. 4.	P. D. 4.
7 F. B. 6.	P. H. 3.

Noir.	*Blanc.*
8 P. H. 6.	E. G. 1.
9 E. H. 8. [*b*].	**F. D. 3.* [*c*]
10 C. E. 6.	C. E. 3.
11 B. D. 7.	**G. H. 2.* [*d*]
12 B. F. 6.	**P. F. 4.*
13 F. C. 7.	P. F. 5.
14 C. D. 7.	**G. 4.*
15 G. H. 7. [*e*].	**P. E. 5.*
16 P. D. 5.	**P. F. 6.* gagnera.

Remarques.

[*a*] Il n'oſe jouer P. D. 5, pour établir ſes Pions au centre, parce que jouant vous-même, ſur le coup, P. D. 5, puis donnant Echec au Roi avec votre Fou, il ſeroit obligé de ſouffrir le Piece pour Piece.

[*b*] C'eſt toujours prudemment joué de retirer ſon Roi à cette caſe, pour qu'il ne ſoit pas aſſailli, au moment que vous vous y attendez le moins, d'un Echec que vous pouvez recevoir de la Dame ou du Fou du Roi adverſaire, quand vous aurez pouſſé, ou que vous vous propoſerez de pouſſer le Pion du Fou de votre Roi.

[*c*] Voyez la Remarque [*a*] ſur la premiere Partie de cette Section, page 39.

[*d*] Ce Cavalier se retire souvent à propos, lorsque vous voyez jour à pousser le Pion du Fou du Roi, deux pas.

[*e*] Vous voyez que recevant une Piece, il faut, autant que vous le pourrez, réduire l'Adversaire à l'alternative ou de souffrir le Piece pour Piece, ce qui, à la fin, doit vous valoir le gain de la Partie, ou de retirer ses Pieces, ce qui vous donnera autant de temps pour avancer votre jeu, comme dans l'espece présente.

SIXIEME PARTIE.

Celui qui vous donne le Cavalier du Roi, débute par jouer le Pion du Fou de la Dame.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. C. 5.	P. E. 4.
2	B. C. 6.	P. F. 4.
3	P. E. 6.	**P. C. 3.*
4	P. D. 5.	P. E. 5.
5	P. D. 4.	**P. D. 3.* [*e*]
6	F. E. 7.	G. F. 3.
7	E. G. 8.	F. E. 2.
8	P. F. 6.	E. G. 1.
9	D. C. 7.	P. F. 6.
10	F. 6.	**P. C. 4.*

	Noir.	*Blanc.*
11	P. A. 6.	*P. A. 4. [b]
12	F. E. 7.	G. 5.
13	F. G. 5.	P. G. 5.
14	H. E. 8.	B. D. 2.
15	P. E. 5.	F. G. 4.
16	C. G. 4.	D. G. 4.
17	B. 4.	H. F. 3.
18	D. E. 7.	B. E. 4.
19	E. H. 8.	*P. G. 6.
20	P. H. 6.	*B. G. 5.
21	H. F. 8. [c]	G. F. 7. †
22	E. G. 8.	*D. H. 5.
23	B. C. 6.	*C. H. 6.
24	P. H. 6.	D. H. 6.
25	H. F. 7.	H. F. 7. gagnera.

Remarques.

[a] Il faut essentiellement pousser ce Pion de votre Dame, pour l'empêcher de pousser celui de la sienne, ce qu'il ne manqueroit pas de faire, sur le coup, & par-là il embarrasseroit beaucoup votre jeu.

[b] Vous poussez ce Pion deux pas pour l'empêcher de pousser deux pas celui du Cavalier de sa Dame.

[c] S'il prenoit votre Cavalier, il seroit bientôt mat.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

	Noir.	*Blanc.*
1	P. C. 5.	P. E. 4.
2	B. C. 6.	P. F. 4.
3	P. E. 6.	**F. B. 5.*
4	P. D. 5.	P. E. 5.
5	C. D. 7.	**F. C. 6.*
6	P. C. 6.[*a*].	**P. C. 4.*[*b*]
7	F. E. 7.	B. C. 3.
8	E. G. 8.[*c*].	G. F. 3.
9	P. F. 6.	E. G. 1.
10	P. E. 5.	G. E. 5.
11	C. E. 8.	P. D. 3.
12	D. C. 7.	C. D. 2.
13	P. G. 5.	D. E. 2.
14	F. D. 6.	A. E. 1.

Dans cette ſituation, la Piece de plus doit vous valoir le gain de la Partie.

Remarques.

[*a*] Un Pion doublé n'eſt point un déſavantage lorſqu'il fait grouppe avec deux autres; on parvient communément par la ſuite, à le dédoubler.

[*b*] Vous pouſſez à l'inſtant ce Pion deux pas, pour l'empêcher de pouſſer le ſien; s'il le prenoit, il déſuniroit ſes

Pions du centre, & cela en pure perte, car ſon Pion ſeroit bientôt repris.

[c] Il n'oſe pouſſer ſon Pion P. D. 5. ſur votre Cavalier, qui auroit par-là la liberté de ſe porter à la caſe B. E. 4. Regle générale : il faut ſe garder de pouſſer un Pion qui arrête le progrès des Cavaliers adverſaires, ou qui leur ferme l'entrée de votre jeu.

CHAPITRE II.

De l'avantage du Pion & Trait, & du Pion & deux Traits.

POUR ſuivre l'ordre des avantages qu'on peut faire ou recevoir, il auroit fallu traiter d'abord ici de la Partie où l'on reçoit une Piece pour le Pion & Trait, & pour le Pion & deux Traits; mais il a paru plus inſtructif de traiter d'abord la Partie du Pion & Trait, parce qu'en apprenant la façon de profiter de cet avantage, on apprendra enſuite plus aiſément la façon de s'en défendre lorſqu'on reçoit la Piece en échange ou compenſation de cet avantage.

Ce Chapitre ſera diviſé en deux Sections; dans la premiere on traitera de l'avantage du Pion & deux Traits; dans la ſeconde, de l'avantage du Pion & Trait.

Il eſt de regle que quand on donne un Pion, c'eſt toujours le Pion du Fou du Roi.

SECTION PREMIERE.

De l'avantage du Pion & deux Traits.

PREMIERE PARTIE.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4. & P. D. 4. [a]	P. E. 6.
2	P. F. 4.	P. C. 5.
3	P. C. 3.	P. D. 4.
4	P. D. 4.	P. G. 6. [b]
5	*P. H. 4.	F. G. 7.
6	P. H. 5.	G. E. 7.
7	P. H. 6.	F. 8.
8	*P. G. 4.	P. D. 5.
9	P. E. 5.	G. C. 6. [c]
10	P. A. 3.	F. E. 7.
11	G. F. 3.	P. B. 6.
12	B. C. 3.	B. A. 6.
13	*F. B. 3.	C. B. 7.
14	*D. A. 4.	B. 8.
15	D. C. 2.	P. A. 6.

	Blanc.	*Noir.*
16	*F. D. 3.	D. 7.
17	C. E. 3. [d]	P. A. 5.
18	*E. F. 2. [e]	C. A. 6.
19	*B. 5. [f]	E. G. 8.
20	A. G. 1.	E. H. 8.
21	*P. E. 5.	P. E. F. 5.
22	P. F. 5.	C. B. 5.
23	*P. G. 6.	C. D. 3.
24	P. G. 7. †	E. G. 8.
25	P. F. 8. D. †	E. F. 8.
26	D. 3. gagnera.	

Remarques.

[a] Ayant deux Traits, il vous eſt libre de les jouer comme bon vous ſemble; vous pourriez donc jouer P. E. 4. & F. D. 3, ou P. E. 4. & G. F. 3; vous jouez P. D. 4. pour le ſecond Trait, comme le meilleur coup, pour établir vos Pions au centre, & dégager vos Pieces.

[b] Il pouſſe ce Pion pour arrêter les progrès des vôtres du côté où il eſt le plus foible; mais vous allez pouſſer ſur ce Pion celui de votre Tour, pour profiter, ſans perdre de temps, de votre avantage.

[c] Le Pion du Cavalier du Roi, que

	Blanc.	*Noir.*
24	E. G. 2.	C. 8.
25	A. F. 1.	D. 8.
26	C. G. 5.	A. F. 7.
27	C. F. 6.	F. 6.
28	G. F. 3.	H. 7.
29	G. 5.	F. G. 5.
30	A. F. 7. †	H. F. 7.
31	D. G. 5.	H. F. 6.
32	H. F. 1. gagnera.	

Remarques.

[*a*] Quand on fait un avantage tel que celui du Pion & deux Traits à un Joueur qui en ſçait profiter, on ſe trouve réduit à ne jouer que des coups forcés en défenſe, ou même des coups qui n'ont aucun objet, & cependant ce Joueur inſtruit à tous les temps néceſſaires pour diſpoſer ſon jeu, & former une attaque qui lui vaut ou un avantage ultérieur, ou même le gain forcé de la Partie.

TROISIEME PARTIE.

Le Noir, au lieu de pousser, au deuxieme coup le Pion du Fou de la Dame, pousse deux pas le Pion de la Dame.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4. P. D. 4. . .	P. E. 6.
2	P. F. 4.	*P. D. 5.
3	P. E. 5.	P. C. 5.
4	P. C. 3.	B. C. 6.
5	G. F. 3.	G. H. 6.
6	F. D. 3.	D. B. 6.
7	P. A. 3.	C. D. 7.
8	*F. C. 2. [a]	P. C. 4.
9	B. D. 2.	F. E. 7.
10	A. B. 1.	E. G. 8.
11	P. B. 3.	P. B. 3. [b]
12	B. 3.	D. C. 7.
13	*D. 3.	P. G. 6.
14	*P. H. 3.	A. E. 8.
15	P. G. 4.	D. C. 8.
16	*P. F. 5.	G. F. 7.
17	P. G. 6. gagnera.	

Remarques.

[a] Si, avant de couvrir son Roi, en jouant C. D. 7., il eût pris votre Pion P. D. 4, vous auriez repris le sien avec

votre Cavalier G. F. 3 ; & s'il eût pris ce Cavalier, vous auriez repris le sien avec votre Pion P. C. 3 ; & s'il eût compté gagner ce Pion en jouant D. 4 , il perdoit sa Dame par l'échec que vous auriez donné à la découverte avec votre Fou F. D. 3 , ce qui n'est plus possible du moment qu'il a joué C. D. 7 ; votre Pion P. D. 4. est donc, dès-lors, en prise, & vous le soutenez de votre Dame, en retirant votre Fou à la case F. C. 2.

[*b*] S'il prenoit, avec sa Tour, votre Pion P. F. 4, vous joueriez B. C. 4, & attaqueriez sa Dame & sa Tour.

QUATRIEME PARTIE.

Le Noir, au deuxieme coup, porte le Cavalier de son Roi à la troisieme case de sa Tour.

	Blanc.		*Noir.*
1	P. E. 4.	P. D. 4.	P. E. 6.
2	P. F. 4.	. . . . .	G. H. 6.
3	P. C. 4.	. . . . .	G. F. 7.
4	F. D. 3.	. . . . .	*F. B. 4.†
5	*B. C. 3.	. . . . .	F. C. 3.†
6	P. C. 3. [*a*]	. . . . .	E. G. 8.
7	*D. H. 5. [*b*]	. . . . .	P. G. 6.
8	D. G. 4.	. . . . .	E. H. 8.

	Blanc.	*Noir.*
9	**P.H.4.*	P. D. 6.
10	P. H. 5.	P. E. 5.
11	D. G. 3.	E. G. 7.
12	**P. F. 3.*	D. F. 6.
13	G. F. 3.	H. G. 8.
14	P. H. G. 6.	P. G. 6.
15	P. E. 5.	P. E. 5.
16	G. 5.	H. 8.
17	**E. G. 1.*	G. 5.
18	C. G. 5.	D. 6.
19	**P. C. 3.*[c]	D. C. 5.†
20	C. E. 3.	D. 6.
21	A. D. 1.	D. F. 6.
22	P. G. 6.	D. G. 6.
23	D. E. 5.†. gagnera.	

Remarques.

[a] Il a été déjà remarqué qu'un Pion doublé n'eſt pas toujours un déſavantage.

[b] Vous portez la Dame à cette caſe, pour le déterminer à pouſſer le Pion de ſon Cavalier, ſur lequel vous pouſſerez, par la ſuite celui de votre Tour.

[c] Vous ſacrifiez ce Pion pour donner du jeu au Fou de votre Roi, qui, joint à vos autres Pieces, décidera la Partie, pour vous, en peu de coups.

CINQUIEME PARTIE.

Vous pouſſez, au deuxieme coup, le Pion du Fou de la Dame deux pas, au lieu de pouſſer celui du Fou du Roi.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4. P. D. 4. . .	P. E. 6.
2	*P. C. 4.	P. C. 5.[a]
3	*P. D. 5.	P. D. 6.
4	P. F. 4.	G. H. 6.[b]
5	G. F. 3.	G. F. 7.
6	F. D. 3.	F. E. 7.
7	B. C. 3.	P. E. 5.
8	P. F. 5.	E. G. 8.
9	*P. H. 4.[c]	P. H. 6.
10	P. G. 4.	B. A. 6.
11	*E. 2.[d].	B. C. 7.
12	C. E. 3.	C. D. 7.
13	*D. 2.	P. A. 6.
14	*P. G. 5.	P. B. 5.
15	A. G. 1.	P. B. 4.

16 B. D. 1. &c. &c. quoique le Noir joue, il a forcément perdu.

Remarques.

[a] Il pouſſe ce Pion dans l'intention de défunir les vôtres, & de faire place à ſes Pieces.

[*b*] Si, au lieu de G. H. 6, il jouoit P. E. 5, la ſituation de la Partie ſe trouveroit la même que celle de la ſeconde Partie de cette Section. *Voyez ci-deſſus, pag.* 73.

[*c*] Par ce coup vous diſpoſez votre attaque ſur le Roi adverſe, & vous parez en même-temps à celle qu'il pourroit former ſur le vôtre, en vous garantiſſant de l'approche de ſes Pieces par ce Pion pouſſé en avant, ſoutenu de votre Tour.

[*d*] Vous pourrez, n'ayant pas roqué, porter également votre Roi à cette caſe, comme à la caſe E. F. 2, d'autant qu'à cette caſe, il ſera hors de la direction de la Tour du Roi adverſaire.

SIXIEME PARTIE.

Le Noir joue, au premier coup, le Cavalier de ſa Dame.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. D. 4.
2	P. F. 4.	P. D. 5. [*a*]
3	P. E. 5.	C. F. 5.
4	P. C. 3.	P. E. 6.
5	F. D. 3.	G. H. 6.
6	G. F. 3.	F. E. 7.

Blanc.	*Noir.*
21 **P. E. 5.*[b]	P. D. 5.
22 F. G. 6.	G. 6.
23 D. G. 6.	C. 8.
24 **H. 7.* gagnera.	

Remarques.

[a] Il a été déjà remarqué qu'il étoit souvent à propos de roquer du côté de la Dame, sur-tout lorsque l'Adversaire a roqué du côté de sa Tour : en général, on parvient plutôt à faire une ouverture sur le Roi, quand il a roqué du côté de sa Tour, parce que les Pieces, en les dégageant, se trouvent naturellement en direction sur ce côté.

[b] Vous poussez ce Pion, pour masquer le Fou de son Roi qui est en direction sur le vôtre, avec sa Dame, une Tour & deux Pions avancés ; d'ailleurs, vous attaquez son Pion P. G. 6. qu'il ne pourra défendre. . . . . .

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Ou Renvoi de la premiere Partie au deuxieme coup que le Noir, au lieu de pouſſer le Pion du Fou de la Dame, pouſſe deux pas le Pion de la Dame.

	Blanc.	*Noir.*
2	☞	P. D. 5.
3	☞ P. E. 5.	P. C. 5.
4	P. C. 3.	B. C. 6.
5	*F. B. 5. [a]	C. D. 7.
6	F. C. 6. [b]	C. 6.
7	D. G. 4.	D. 7.
8	*G, F. 3. [c]	E. C. 8.
9	E. G. 1.	*P, C. 4.
10	P. B. 3.	G. E. 7.
11	C. G. 5. [d]	P. H. 5.
12	D. H. 3.	A. E. 8.
13	*G. H. 4. [e]	E. B. 8.
14	B. D. 2.	P. B. 3.
15	P. B. 3.	P. A. 6.
16	D. 3.	*A. D. 8. [f]
17	H. C. 1.	A. C. 8.
18	*P. C. 4.	H. G. 8.
19	P. F. 4.	D. E. 8.
20	*C. E. 7. [g]	F. E. 7.
21	G. F. 3.	P. G. 6.
22	G. 5.	D. 7. [h]

	Blanc.	*Noir.*
23	B. F. 3.	A. D. 8.
24	**H.D.1.*[i].	F. G. 5.
25	B. G. 5.	H. G. 7.
26	**B.F.3.*	A. G. 8.
27	P. H. 4.	D. E. 7.
28	**P.G.3.*[k].	D. B. 4.
29	**B.E.1.*	H. C. 7.[l]
30	B. C. 2.	D. E. 7.
31	B. E. 3.[m].	H. D. 7.
32	P. D. 5.	C. D. 5.
33	B. D. 5.	H. D. 5.
34	H. C. 1.	D. 7.
35	A. 4.	E. A. 7.[n]
36	A. C. 4.	H. B. 5.
37	A. C. 7.	D. 5.
38	**H.C.4.*	E. B. 8.
39	D. C. 3.	E. A. 7.
40	**H.B.4.*	H. B. 4.
41	D. B. 4.	D. F. 3.
42	D. C. 3.	D. E. 4.
43	A. E. 7.	A. D. 8.
44	**A.E.6.*[o].	D. 4.
45	D. 4.	A. D. 4.
46	A. G. 6.	A. B. 4.
47	P. E. 6.	A. B. 3.
48	**A.G.5.*[p].	P. B. 5.
49	**E.G.2.*[q].	P. A. 5.

Blanc.	*Noir.*
50 P. E. 7.	A. E. 3.
51 A. E. 5. gagnera.	

Remarques.

[*a*] Vous n'avez pas de meilleur coup à jouer dans l'occurrence, que de porter le Fou de votre Roi sur son Cavalier, & de le prendre avant qu'il ait porté sa Dame à la case D. B. 6, autrement vous auriez de la peine à soutenir le Pion de votre Dame attaqué par ce Cavalier : & même, comme il pourroit, avant de jouer B. C. 6, jouer D. B. 6, pour vous empêcher de jouer F. B. 5, vous pourrez très-bien, pour le prévenir, jouer, au quatrieme coup, F. B. 5, au lieu de jouer P. C. 3.

[*b*] Si vous ne jouïez pas F. C. 6, il joueroit B. E. 5, & gagneroit un Pion ; il est vrai que jouant ainsi, vous vous privez du Fou de votre Roi, qui est une des meilleures Pieces du jeu, & qu'on appelle le Fou d'attaque ; mais cette Piece vous deviendra moins utile toutes les fois que, comme dans l'espece présente, l'Adversaire n'aura poussé le Pion du Roi qu'un pas, parce qu'en tel cas ce Fou du Roi ne bat point sur le Pion du Fou du Roi adversaire.

[c] Il a été ci-devant donné pour regle, de ne ſortir ſes Cavaliers, que lorſqu'on avoit pouſſé en avant les Pions des Fous; mais cette regle ſouffre exception; dans l'eſpece préſente, ſi, au lieu de jouer *G. F. 3, vous jouïez P. F. 4, vous maſqueriez le Fou de votre Dame, & il profiteroit de ce temps pour jouer G. H. 6, & enſuite G. F. 5.

[d] Vous dégagez une Piece, & en même-temps vous lui ôtez la liberté de ſe ſervir de ſon Cavalier, qui ne deviendra libre, que lorſqu'il aura retiré ſa Tour de la direction de votre Fou; ce ſera conſéquemment un temps de perdu pour lui, & un de gagné pour vous; la ſcience de ce jeu eſt de gagner des temps ſur ſon Adverſaire, en l'obligeant à jouer des coups contraints; on ne peut trop ſe pénétrer de cette vérité.

[e] Vous rendez le jeu à votre Dame, & vous l'empêchez de ſe ſervir de ſon Cavalier, qu'il ne peut pas porter utilement à la caſe G. F. 5.

[f] Il reporte ſa Tour à cette caſe pour la mettre en direction ſur votre Pion P. D. 4, lorſqu'en jouant enſuite C. B. 5, il vous aura forcé à jouer P. C. 4, ce qui laiſſeroit en priſe votre Pion

P. D. 4 ; mais vous parez ce coup en jouant H. C. 1, ce qui le déterminera à reporter sa Tour à la case du Fou de la Dame. Regles générales : 1°. il faut pénétrer l'intention de votre Adversaire, & quel peut être le but du coup qu'il vient de jouer, autrement vous ne serez plus à temps de pouvoir le parer.

2°. Quand un projet d'attaque ne peut avoir lieu, parce qu'il a été prévu, il ne faut pas perdre de temps à employer la Piece qu'on avoit destinée à l'exécution de ce projet, à une autre tentative, ou bien à se mettre en défense.

[g] Votre Cavalier & votre Fou vous étant désormais inutiles où ils sont postés, vous faites Piece pour Piece, pour ne pas perdre de temps à les retirer.

[h] Il ne prend pas votre Cavalier, quoique, par-là, il vous feroit doubler un Pion ; 1°, parce que votre Pion doublé défendroit d'autant mieux votre Roi de l'attaque qu'il projette de former de ce côté.

2°. Son Fou lui est utile pour empêcher le progrès de vos Pions de la gauche.

[i] Vous portez votre Tour à cette case, pour soutenir votre Pion P. D. 4.

[k] Si vous ne poussiez pas ce Pion,

il joueroit P. C. 4, & enſuite C. F. 3 ; ce qui laiſſeroit votre Pion P. H. 4. en priſe.

[*l*] Voyez la Remarque [*f*] ci-deſſus.

[*m*] Voilà la caſe où vous aviez en vue de porter votre Cavalier, lorſqu'au vingt-neuvieme coup vous avez joué B. E. 1 ; ce Cavalier porté à cette caſe vous mettra à même de prendre ſon Pion P. D. 5, que vous n'avez pas dû prendre avant que d'être à même de prendre ſon Fou avec votre Cavalier porté à la caſe B. E. 3, parce que ce Fou ſoutenu de ſon Pion P. E. 6, auroit arrêté le progrès de vos Pions du centre, qui font toute la force de votre jeu.

[*n*] On eſt quelquefois obligé, n'ayant rien de mieux à faire, ſoit en attaque ou en défenſe, de jouer des coups inutiles ou ſans projet marqué.

[*o*] Vous prenez ce Pion, ne voyant aucun riſque à perdre votre Pion P. D. 4, qu'il ne peut prendre qu'avec ſa Dame ; car s'il le prenoit avec ſa Tour, il ſeroit mat.

[*p*] Coup eſſentiel pour mener votre Pion P. E. 6. à Dame.

[*q*] Si vous n'avanciez pas votre Roi, il attaqueroit avec ſa Tour votre Pion

P. E. 6; & comme vous voudriez le défendre avec votre Tour portée à la case A. E. 5, il prendroit votre Pion P. G. 3 : un Roi, sur la fin d'une Partie, est la meilleure Piece, & se garantit des Echecs qu'il peut recevoir, en se portant à une case d'où il peut, en même-temps, soutenir ce qui lui reste de Pions ou de Pieces.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Ou Renvoi de la Partie précédente, au troisieme coup, où vous pourrez aussi bien, au lieu de jouer P. E. 5, *prendre le Pion, & jouer*

	Blanc.	*Noir.*
3	☞P. D. 5.	P. D. 5.
4	D. H. 5.†.	P. G. 6.
5	D. E. 5.†.	D. E. 7.
6	C. F. 4.	P. C. 6.
7	F. E. 2.	F. G. 7.
8	D. E. 7.†.	G. E. 7.
9	G. F. 3.	E. G. 8.
10	*C. E. 5.	B. D. 7.
11	E. G. 1.	B. E. 5.
12	G. E. 5.[a].	F. E. 5.
13	P. E. 5.	H. F. 4.[b]
14	F. D. 3.	C. F. 5.

	Blanc.	*Noir.*
15	F. 5.	B. F. 5.
16	P. G. 3.	H. E. 4.
17	*P. F. 4.	H. E. 2.
18	B. A. 3.	B. E. 3.
19	H. F. 2.	H. F. 2.
20	E. F. 2.	B. G. 4†
21	E. G. 2.	A. D. 8.
22	P. H. 3.	B. H. 6.
23	P. G. 4.	P. A. 6.
24	A. D. 1.	B. F. 7.
25	P. H. 4.	P. C. 5.
26	P. C. 3.	P. B. 5.
27	B. C. 2.	P. A. 5.
28	B. E. 3.	P. D. 4.
29	P. D. 4.	P. D. 4.
30	B. C. 2.	P. D. 3.
31	B. E. 1.	P. D. 2.

32 B. F. 3. prendra le Pion & gagnera conséquemment la Partie.

Remarques.

[*a*] Vous reprenez du Cavalier, plutôt que du Pion, pour faire place au Pion du Fou de votre Roi, qui soutiendra ce Cavalier porté dans son jeu; & s'il se détermine à prendre ce Cavalier, cela vous donnera un Pion *passé*: vous êtes instruit de l'utilité d'un Pion passé,

par la Remarque [*h*], ſur la quatrieme Partie de la ſeconde Section du premier Chapitre, pag. 60.

[*b*] Il veut vous empêcher de ſoutenir votre Pion paſſé avec celui du Fou de votre Roi.

SECONDE PARTIE.

Celui qui donne Pion & Trait, débute par pouſſer le Pion de la Dame, un pas.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. D. 6.
2	P. D. 4.	G. F. 6.
3	F. D. 3.	P. E. 5.
4	P. E. 5 [*a*].	P. E. 5.
5	C. G. 5.	F. D. 6.
6	P. H. 3.	C. E. 6.
7	**G. É.* 2.	E. G. 8.
8	E. G. 1.	B. D. 7.
9	P. C. 4.	B. 6.
10	P. B. 3.	D. E. 8.
11	C. F. 6 [*b*].	H. F. 6.
12	B. C. 3.	D. G. 6.
13	E. H. 1.	P. C. 6.
14	P. A. 3 [*c*].	A. F. 8.
15	P. F. 3.	D. G. 5.
16	**D. C.* 1 [*d*].	D. H. 4.
17	D. E. 1.	D. H. 6.

	Blanc.	*Noir.*
18	E. H. 2.	H. G. 6.
19	*P. G. 4.	D. G. 5.
20	G. 3.	H. 6.
21	*E. G. 2.	D. H. 4.
22	H. 1.[e]	P. G. 6.
23	G. E. 2.	D. F. 6.
24	D. G. 3.	D. E. 7.
25	P. H. 4.	B. D. 7.
26	P. B. 4.	E. H. 8.
27	P. G. 5.	H. 5.
28	P. C. 5.	F. C. 7.
29	*B. D. 1.[f]	D. F. 7.
30	B. E. 3.	P. H. 6.[g]
31	B. G. 4.	P. G. 5.
32	P. G. 5.	E. G. 7.
33	H. 5.	P. H. 5.
34	B. H. 2.	F. D. 8.
35	A. G. 1.	E. G. 6.
36	E. H. 1.	F. C. 7.[h]
37	D. H. 4.	H. 8.
38	G. 3.	F. D. 8.
39	G. F. 5.	G. F. 8.
40	*P. F. 4.	P. F. 4.
41	D. F. 4.	F. C. 7.
42	D. F. 2.	F. H. 2.
43	E. H. 2.	H. 7.
44	D. 4.	P. H. 4.
45	*D. G.	H. 8.[i]

	Blanc.	*Noir.*
46	G. E. 7.†	E. G. 7.
47	D. E. 5.†	E. H. 7.
48	P. G. 6.†	G. 6.
49	G. 6. gagnera.	

Remarques.

[*a*] Dans ce début, ſi vous pouſſiez le Pion au lieu de prendre, le Pion de votre Roi, arrêté par celui du ſien, vous ſeroit toujours inutile pour votre attaque; vous préférez donc de prendre, d'autant que par-là, il aura un Pion *iſolé* au centre; or un Pion iſolé, c'eſt-à-dire, un Pion qui n'eſt point ſoutenu d'un autre Pion, eſt, pour l'ordinaire, un Pion perdu.

[*b*] Si vous ne preniez pas ſon Cavalier, il joueroit D. G. 6, & gagneroit votre Fou ou votre Pion P. H. 3, en vous préſentant le mat; ne laiſſez jamais de Pieces en avant ſans être ſoutenues, vous courrez toujours riſque de les perdre, ſoit par un échec double, ou par un échec à la découverte.

[*c*] Vous pouſſez ce Pion pour pouvoir pouſſer enſuite celui du Cavalier. *Voyez le vingt-ſixieme coup.*

[*d*] Quand vous voyez la Dame de

l'Adverſaire en direction ſur votre Roi, avec ſes Pieces, propoſez le Dame pour Dame, ſi vous ne pouvez pas vous débarraſſer de la ſienne autrement.

[e] Tous ces coups ſont forcés pour vous.

[f] Voyez la Remarque [g] ſur la premiere Partie de la premiere Section du premier Chapitre, pag. 25.

[g] Il veut ſe rendre l'uſage de ſa Tour.

[h] Il reporte ſon Fou à cette caſe, pour ſoutenir ſon Pion P. E. 5, ſur lequel il voit que vous projettez de pouſſer votre Pion P. F. 3.

[i] Quoi que joue le Noir, il ne peut plus défendre la Partie.

TROISIEME PARTIE.

Celui qui donne Pion & Trait, débute par pouſſer le Pion du Cavalier du Roi, un pas.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. G. 6.
2	P. D. 4.	F. G. 7.
3	*P. H. 4.	P. E. 5.
4	P. C. 3.	G. E. 7.
5	*P. E. 5. [a].	F. E. 5.

	Blanc.	*Noir.*
6	*P. F. 4.	F. G. 7.
7	F. C. 4.	B. C. 6.
8	*P. H. 5.	P. D. 6.
9	*G. H. 3. [b]	C. H. 3.
10	H. 3.	D. 7.
11	*D. B. 3.	B. A. 5.
12	F. 7. †	E. F. 8.
13	D. E. 6.	D. E. 6.
14	F. E. 6.	B. C. 6.
15	P. G. 4.	B. D. 8.
16	F. B. 3.	G. C. 6.
17	B. A. 3.	P. A. 6.
18	C. E. 3.	B. F. 7.
19	E. C. 1.	E. 7.
20	P. G. 5.	H. F. 8.
21	P. F. 5.	P. F. 5.
22	P. F. 5.	E. D. 7.
23	F. E. 6. †	E. D. 8.
24	*P. H. 6.	F. E. 5.
25	P. G. 6.	P. G. 6.
26	P. G. 6. . . . . B.	H. 8. perdra.

Remarques.

[a] Vous prenez ce Pion, parce que le Noir étant obligé de reprendre du Fou, vous gagnerez un temps en poussant sur ce Fou le Pion du Fou du Roi.

[b] Ayant poussé en avant le Pion de

votre Tour, vous jouez *G. H.* 3 plutôt que G. F. 3, pour ne pas gêner votre Dame, & il se défera de ce Cavalier qui se porteroit en deux coups dans son jeu.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Vous poussez, au troisieme coup, le Pion du Fou du Roi, au lieu de pousser celui de la Tour.

	Blanc.		*Noir.*
1	P. E. 4.	P.	G. 6.
2	P. D. 4.	F.	G. 7.
3	**P. F.* 4.	P.	E. 6.
4	G. F. 3.	P.	D. 6.
5	P. C. 4.	B.	D. 7.
6	**P. E.* 5. [*a*]	B.	6.
7	F. D. 3.	C.	D. 7.
8	B. C. 3.	D.	E. 7.
9	C. E. 3.	G.	H. 6.
10	P. H. 3.	E.	C. 8.
11	P. D. 6.	P.	D. 6.
12	P. B. 4.	E.	B. 8.
13	P. A. 4.	B.	C. 8.
14	P. C. 5.	P.	D. 5.
15	P. B. 5.	G.	F. 7.
16	E. G. 1.	E.	A. 8. [*b*]
17	D. B. 3.	C.	E. 8.
18	P. A. 5.	D.	C. 7.

Blanc.

	Blanc.	*Noir.*
19	P. B. 6.	D. E. 7.
20	*P. A. 6. [c]	C. 6.
21	P. A. 7.	B. A 7.
22	*H. B. 1.	A. B. 8.
23	B. A. 4.	C. A. 4.
24	D. A. 4.	D. C. 7.
25	*G. E. 3.	H. F. 8. [d]
26	P. B. 7.†	A. B. 7.
27	H. B. 7.	D. B. 7.
28	*P. C. 6.	D. C. 7.
29	G. D. 7.	H. E. 8.
30	*F. A. 6.	D. C. 6.
31	*F. B. 5.	D. C. 7.
32	F. C. 6.† donnera mat.	

Remarques.

[*c*] Comme il ne manqueroit pas de jouer P. E 5, pour masquer le Fou de votre Roi, quand vous l'aurez porté à la case F. D. 3, il faut le prévenir en jouant vous même, à ce coup, P. E. 5.

[*d*] Il joue ce coup inutile, n'ayant rien de mieux à faire dans la disposition actuelle de la Partie, qui est décidément perdue pour lui, & qu'on ne continue désormais, que pour vous instruire à suivre une attaque avec la plus grande régularité.

[c] Vous ſerez toujours à temps de prendre ſon Pion P. A 7., vous pouſſez votre Pion P. A. 5, qu'il n'oſe prendre, à cauſe de la direction de votre Tour ſur ſon Roi.

[d] Il n'oſe prendre votre Cavalier, de peur de donner jeu à votre Fou C. E. 3, & de le mettre par-là, en direction ſur la ligne de ſon Roi.

QUATRIEME PARTIE.

Celui qui donne Pion & Trait, débute par jouer le Cavalier du Roi à la troiſieme caſe de ſa Tour.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	G. H. 6.
2	P. D. 4.	G. B. 7.
3	P. E. 4.	P. E. 6.
4	P. C. 4.	P. C. 5.
5	P. D. 5.	P. D. 6. [a]
6	G. F. 3.	F. E. 7.
7	*C. E. 3.	F. H. [4]
8	*C. F. 2.	F. E. 2.
9	E. F. 2. [b]	D. F. 6.
10	D. 2.	E. G. 8.
11	F. D. 3.	G. H. 6.
12	P. G. 3.	P. D. 5.
13	P. C. D. 5.	B. A. 6.

	Blanc.	*Noir.*
14	P. A. 3 [c]	B. C. 7.
15	B. C. 3.	C. D. 7.
16	**E. G. 2.*	P. A. 6.
17	P. H. 3.	P. B. 5.
18	P. F. 5.	G. F. 7.
19	P. G. 4.	G. E. 5.
20	G. E. 5.	D. E. 5.
21	**P. G. 5.*	A. E. 8.
22	A. F. 1.	A. E. 7.
23	**B. D. 1.*	A. F. 7.
24	B. E. 3.	D. 4.
25	**D. E. 2.*	P. C. 4.
26	F. B. 1.	P. A. 5.
27	B. G. 4.	P. B. 4.
28	P. H. 4.	C. B. 5.
29	**A. D. 1.*	D. C. 5.
30	P. B. 4.	P. B. 4.
31	D. E. 1.	C. D. 7.
32	P. H. 5.	B. 5.
33	P. H. 6.	P. G. 6.
34	H. F. 1.	P. C. 3.
35	**A. C. 1.*	D. C. 4.
36	**B. E. 3.*	D. C. 8.
37	**D. G. 3.*	D. 8.
38	P. C. 3.	P. C. 3.
39	B. C. 4.	D. C. 7.
40	F. D. 3.	C. 8.
41	**P. G. 6.*	P. G. 6.
42	H. F. 7.	H. F. 7.

634175 A

	Blanc.	*Noir.*
43	*P. E. 5.	C. F. 5.
44	P. D. 6.	D. 7.
45	B. E. 5.	D. B. 7.
46	*B. C. 6.	C. D. 3.
47	D. 3.	E. H. 7.
48	B. D. 8.	D. 7.
49	B. F. 7.	D. G. 4.†
50	D. G. 3.	D. E. 2.†
51	E. G. 1.	B. D. 4.
52	*P. D. 7.	B. F. 3.†
53	E. H. 1.	D. E. 4.
54	*B. D. 6.	D. E. 3.
55	P. D. 8.	D. C. 1.†
56	E. G. 2. gagnera.	

Remarques.

[*a*] Il pourroit jouer auſſi bien P. E. 5, pour vous engager à prendre ſon Pion ou à pouſſer le vôtre, auquel cas il vous donneroit échec de ſa Dame, & mettroit votre jeu en déſordre; mais s'il joue P. E. 5, vous jouerez B. C. 3, & enſuite vous pouſſerez votre Pion P. F. 4, s'il ne le prend pas; au ſurplus, il n'eſt pas poſſible d'épuiſer toutes les manieres de jouer une Partie.

[*b*] Il a été déjà remarqué que ce n'eſt pas un déſavantage de ne pas roquer lorſque vous portez votre Roi à la

ſeconde caſe de ſon Fou, pouvant d'ailleurs, en dégageant vos Pieces, vous procurer la libre communication de vos Tours.

[c] Vous pourriez lui faire doubler un Pion en prenant ſon Cavalier avec votre Fou du Roi ; mais dans la circonſtance, vous préférez de conſerver votre Fou pour votre attaque.

☞ *Renvoi de la Partie précédente au neuvieme coup, où le Noir, au lieu de jouer* D. F. 6, *joue*

	Blanc.	*Noir.*
9	. . . . .	P. D. 5.
10	P. C. D. 5.	C. G. 4.
11	F. E. 2.	C. F. 3.
12	F. 3.	D. H. 4.†
13	P. G. 3.	D. F. 6.
14	D. E. 2.	E. G. 8.
15	B. C. 3.	B. D. 7.
16	*É. G. 2.	P. A. 6.
17	P. A. 4. [d]	☞ P. G. 5.
18	*F. G. 4.	A. D. 8.
19	F. D. 7. [e]	A. D. 7.
20	D. G. 4.	A. E. 7.
21	*P. H. 4. [f]	P. H. 6.
22	P. H. G. 5.	P. G. 5.
23	D. H. 5.	D. G. 7.

Blanc.	*Noir.*
24 A. F. 1.	H. E. 8.
25 P. F. 5.	D. F. 6.
26 D. H. 7.†.	E. F. 8.
27 D. G. 6.	D. 4.
28 P. F. 6. gagnera.	

Remarques.

[*d*] Vous prévoyez qu'il veut pousser le Pion du Cavalier de sa Dame, pour former une diversion de ce côté, ce qui vous détermine à pousser le Pion de la Tour de la Dame pour rompre son projet.

[*e*] Il est fort à propos de vous débarrasser d'un de ses Cavaliers, celui qui lui restera sera moins dangereux.

[*f*] Il n'y a pas de temps à perdre à chercher à faire ouverture sur son Roi.

☞ *Renvoi de la Partie précédente au dix-septieme coup, où le Noir, au lieu de* P. G. 5, *joue*

Blanc.	*Noir.*
17	G. H. 6.
18 A. E. 1.	A. E. 8.
19 **D.* 3.[*g*].	A. E. 7.
20 H. F. 1.	G. F. 7.
21 F. G. 4.	P. H. 6.

	Blanc.	*Noir.*
22	F. D. 7.	A. D. 7.
23	B. D. 1.	A. E. 7.
24	H. F. 2.	H. E. 8.
25	H. E. 2.	D. G. 6.
26	B. F. 2.	E. H. 8.
27	P. H. 3.	P. H. 5.
28	P. G. 4.	G. H. 6.
29	*P. E. 5. [h].	D. F. 7.
30	D. F. 3.	P. H. 4.
31	P. E. 6.	D. G. 6.
32	E. H. 2. [i].	P. B. 5.
33	P. B. 5.	P. B. 5.
34	B. E. 4.	H. D. 8.
35	D. F. 2.	P. B. 4.
36	D. H. 4. gagnera.	

Remarques.

[g] L'intention du Noir étant de jouer G. F. 5, pour pouvoir jouer enſuite G. D. 4, & entrer ainſi dans votre jeu avec ſes Cavaliers, vous retirez votre Dame de la direction de ſa Tour, pour qu'il ne puiſſe pas porter ſon Cavalier à cette caſe G. F. 5.

[h] Enfin, voilà le moment venu de pouſſer ce Pion qui doit décider le gain de la Partie.

[i] Voyez la Remarque [g] ci-deſſus,

Remarques.

[*a*] On doit s'accoutumer à jouer indifféremment avec les Pieces noires comme avec les blanches, d'après ce qui a été dit dans la Préface ou Introduction de ce Traité; on pourra jouer les mêmes Parties qui le composent, alternativement avec les Pieces blanches & les Pieces noires.

[*b*] Il pousse ce Pion, parce qu'il presſent que vous voulez roquer du côté de votre Dame. . . . .

[*c*] Voyant qu'il pourroit y avoir de l'inconvénient à roquer du côté de votre Dame, vous faites Piece pour Piece, pour dégager vos Pieces du côté de votre Roi, & pouvoir roquer du côté de la Tour.

[*d*] Si, au quatorzieme coup, au lieu de G. E. 6, vous jouïez

14 . . . . . G. H. 5.
15 G. H. 5. . . . . F. H. 5.
16 P. G. 4. . . . . D. F. 2.
17 **D. E. 7.* . . . . . P. H. 3.
18 D. G. 5. gagneroit.

[*e*] Voyez la Remarque [*g*] ſur la premiere Partie de la premiere Section du premier Chapitre, pag. 25.

[*f*] On imagineroit qu'il a perdu des temps étant obligé de retirer ſon Cavalier, mais au contraire, il a rempli ſon objet, qui étoit de vous faire pouſſer le Pion qui couvre votre Roi, ainſi ce ne ſont point des temps perdus.

[*g*] S'il reprenoit votre Pion avec le ſien, ſon propre Pion couvriroit votre Roi & maſqueroit ſa Tour, qui eſt la meilleure Piece de ſon attaque.

[*h*] Il ne doit pas lui être indifférent de reprendre avec ſa Tour ou avec ſa Dame; en reprenant de ſa Tour, il la porte dans votre jeu; au lieu que s'il eût repris avec ſa Dame, il n'auroit pu s'aider de ſa Tour pour le gain de la Partie.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	B. C. 3.
2	P. D. 5.	P. D. 4.
3	P. E. 4.	C. F. 4.
4	P. G. 5. [*a*]	C. E. 5.
5	P. F. 6.	C. G. 3.
6	F. D. 6.	C. D. 6.
7	D. 6.	P. E. 3.
8	*P. *H.* 5.	G. E. 2.
9	P. C. 6.	*P. *H.* 4. [*b*]

	Noir.	*Blanc.*
10	P. G. 4.[c]	*G. F. 4.
11	P. F. 5.	P. G. 3.
12	G. F. 6.	*E. F. 2.[d]
13	C. E. 6.	*B. E. 2.[e]
14	B. D. 7.	D. 2.
15	B. 6.	*P. B. 3.
16	E. C. 8.[f]	*P. A. 4.
17	E. B. 8.	*P. A. 5.
18	B. D. 7.	P. B. 4.
19	A. C. 8.	B. C. 3.[g]
20	C. F. 7.[h]	*B. A. 4.
21	E. A. 8.	B. C. 5.
22	B. C. 5.[i]	P. B. C. 5.
23	D. C. 7.	*F. E. 2.[k]
24	P. A. 6.	*H. B. 1.
25	A. B. 8.	H. B. 6.
26	E. A. 7.	A. B. 1.
27	H. E. 8.	D. 1.
28	G. D. 7.	D. F. 1.
29	D. C. 8.	A. B. 2.
30	G. B. 6 [l]	P. A. B. 6.†
31	E. A. 8.	A. 2.
32	D. 7.	F. A. 6.
33	A. D. 8.	F. E. 2.†
34	E. B. 8.	A. 8.†[m]
35	E. A. 8.	D. A. 1.†
36	E. B. 8.	D. A. 7.†
37	E. C. 8.†	D. A. 8. † mat.

Remarques.

[*a*] Son projet eſt de pouſſer en avant tous les Pions de ſa gauche, parce que comme vous lui donnez le Pion, c'eſt votre côté foible.

[*b*] Vous voulez rompre ſes Pions, ou ménager à votre Cavalier la caſe G. F. 4, dans le cas où il joueroit P. G. 4.

[*c*] Ce coup ainſi joué de la part du Noir lui fait perdre ſon avantage : 1°. votre Roi couvert par ſes propres Pions ſera inattaquable de ce côté, qui eſt votre plus foible, puiſque vous y avez un Pion de moins : 2°. ce Pion, ainſi pouſſé, donne jeu à votre Cavalier que vous allez porter à la caſe G. F. 4; le Noir auroit dû jouer plutôt **C. G. 3;* quand on ſe propoſe d'attaquer le Roi, il faut ou prendre le Pion qui le couvre, ou ſe ménager la liberté de le faire par la ſuite, quand vous aurez diſpoſé vos Pieces pour votre attaque; mais ſi vous pouſſez ce Pion, qui, en prenant, auroit fait ouverture ſur ce Roi, il eſt ſenſible que l'attaque devient abortive comme dans l'eſpece préſente.

[*d*] Vous jouez votre Roi à la ſeconde caſe de ſon Fou, dans la circonſtance, avec d'autant plus de raiſon, qu'il eſt pro-

tégé par les Pions de votre Adverſaire enlacés dans les vôtres, ce qui le met hors d'inſulte.

[*e*] Vous voulez vous donner le jeu de vos Pions de gauche que vous allez pouſſer en avant.

[*f*] Il pourroit auſſi-bien jouer ſon Roi à la ſeconde caſe de ſon Fou, mais il n'en gagneroit pas davantage, quoiqu'avec un Pion de plus; la Partie, dans la diſpoſition préſente, doit être remiſe, ce qui arrive aſſez ordinairement lorſque les Pions avancés & enlacés les uns dans les autres, rendent les Rois inattaquables de part & d'autre.

[*g*] Vous avez en vue de porter ce Cavalier à la caſe B. C. 5.

[*h*] Lorſqu'un Fou eſt attaqué par un Cavalier, & qu'il n'eſt pas de votre intérêt de ſouffrir Piece pour Piece, dans ce cas, en retirant ou en avançant ce Fou d'une caſe, vous défendez le progrès ultérieur de ce Cavalier.

[*i*] Il faut ſe débarraſſer d'un Cavalier ainſi avancé dans un jeu.

[*k*] Si, au lieu de F. E. 2, vous jouïez P. A. 6, il joueroit P. B. 5, vous prendriez ſon Pion en paſſant, & joueriez P. B. 6, lui de même, & enſuite E. A. 7, ce qui meneroit également à la remiſe.

[*l*] En jouant, au trentieme coup, G. B. 6., il a forcément perdu; il auroit dû jouer

30 **H. E. 7.* . . . . . F. A. 6.
31 G. F. 6. . . . . D. B. 1.
32 D. C. 7. auroit fait partie remise.

[*m*] On sacrifie une Tour lorsque le Roi, qui est obligé de la prendre, se trouve, par-là, amené à une case où il ne peut plus éviter le mat.

SUITE DE LA CINQUIEME PARTIE.

Celui qui donne Pion & Trait, & débute par jouer le Cavalier de la Dame, joue, au deuxieme coup, le Pion du Roi, deux pas [*a*].

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	B. C. 3.
2	P. D. 5.	**P. E.* 4.
3	P. D. 4.	B. E. 2.
4	G. F. 6.[*b*].	**B. G.* 3.
5	C. G. 4.	F. E. 2.
6	C. E. 2.	**D. E.* 2.
7	P. C. 5.	G. F. 3.
8	F. D. 6.	P. D. 3.
9	B. C. 6.	E. G. 1.
10	E. G. 8.	P. C. 3.
11	P. B. 5.[*c*].	C. G. 5.

	Noir.	*Blanc.*
12	P. H. 6.	C. F. 6.
13	D. F. 6.[*d*].	**G. D.* 4.
14	B. D. 4.	P. D. 4.
15	D. E. 6.	P. D. 5.
16	D. 7.	B. F. 5.
17	E. H. 7.	D. H. 5.
18	P. F. 6.	H. F. 3.
19	H. G. 8.	H. G. 3.
20	A. F. 8.	D. G. 6.†
21	E. H. 8.	H. 3. gagnera.

Remarques.

[*a*] L'intention d'un pareil début eſt de porter les deux Cavaliers du côté de ſon Roi, pour fortifier l'attaque que l'on ſe propoſe de former de ce côté ſur le Roi adverſaire ; cette attaque ou maniere de jouer réuſſira, malgré l'avantage du Pion & du Trait, ſi celui qui reçoit cet avantage n'oppoſe pas à ce début la vraie défenſe, ce qu'on ſe propoſe de prouver par l'application de l'exemple.

[*b*] Voilà le coup mal joué de la part du Noir ; il auroit dû jouer C. G. 4, comme il va le faire, mais trop tard, au cinquieme coup, & auroit été à même de ſe débarraſſer d'un de ſes deux Cava-

liers dont la réunion causera la perte de sa Partie.

[c] En donnant pour regle de pousser les Pions des Tours, pour empêcher l'approche des Pieces de l'Adversaire, ou pour déposter ces Pieces, on a observé qu'il y avoit des exceptions à cette regle, & des circonstances, ou on joueroit très-mal en poussant ce Pion de la Tour du Roi; en voici un exemple :

Si, au onzieme coup, le Noir, au lieu de P. B. 5, joue

11	P. H. 6.	G. H. 4.
12	P. B. 5.	*D.***F.* 3.
13	F. E. 7.	G. F. 5.
14	G. H. 7.	D. G. 4.
15	F. G. 5.	P. H. 4.
16	F. 6.	C. H. 6. gagnera.

Il est d'autres circonstances où il y auroit le plus grand inconvénient à pousser ce Pion de la Tour du Roi, telle, par exemple, lorsque n'ayant pas roqué, & ayant poussé le Pion du Fou du Roi, vous êtes exposé sur le coup, à un échec de la Dame ou du Fou du Roi adversaire porté à la quatrieme case de la Tour de votre Roi; ce sera donc par l'usage que vous apprendrez à combiner s'il convient ou

non de pouſſer ce Pion ainſi que les autres, d'autant qu'ils n'ont pas la faculté de rétrograder comme les Pieces, & que la poſition qu'on leur donne ſur l'Echiquier, en les pouſſant en avant, eſt, par cette raiſon, d'autant plus déciſive pour le gain ou pour la perte de la Partie.

[*d*] Si, au treizieme coup, au lieu de D. F. 6, le Noir joue 13. P. F. 6..*B. F. 5.*—14 E. H. 7..D. 2. gagnera.

☞ *Renvoi de la Partie précédente au cinquieme coup, où vous pouvez auſſi-bien, au lieu de jouer* F. E. 2, *jouer*

Noir.	*Blanc.*
5	G. F. 3.
6 C. F. 3.	D. F. 3.
7 F. D. 6.	F. C. 4.
8 E. G. 8.	E. G. 1.
9 B. D. 7.	P. D. 3.
10 P. C. 6.	C. G. 5.
11 P. H. 6.	**B. F. 5.*[*e*]
12 F. C. 7.	C. H. 4.
13 E. H. 7.[*f*]	**P. G. 4.*
14 P. G. 5.	**C. G. 5.*
15 P. G. 5.	D. H. 3.†
16 E. G. 8.	D. H. 6.

	Noir.	*Blanc.*
17	G. E. 8.[g]	H. F. 3.
18	B. F. 6.	D. G. 6.†
19	E. H. 8.	H. 3.† mat.

Remarques.

[e] Ce Cavalier de la Dame, porté à cette case, vous gagnera la Partie.

[f] Il veut soutenir avec son Roi le Pion de sa Tour, & pouvoir pousser, en temps & lieu, le Pion du Fou du Roi.

[g] Il ne peut rien jouer de mieux pour le moment, pour parer le mat dont il est menacé, & qu'il ne pourra éviter, & cela pour avoir mal joué un seul coup dans le commencement de la Partie.

MÊME PARTIE, *Autre Maniere.*

Vous roquez du côté de la Dame.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	B. C. 3.
2	P. D. 5.	P. E. 4.
3	P. D. 4.	B. E. 2.
4	G. F. 6.	B. G. 3.
5	C. G. 4.	F. E. 2.
6	C. E. 2.	D. E. 2.
7	P. C. 5.	G. F. 3.
8	F. D. 6.	P. D. 3.

	Noir.	*Blanc.*
9	B. C. 6.	C. D. 2.
10	E. G. 8.	*E. C. 1.
11	P. B. 5.	*B. F. 5.
12	P. A. 5.	*P. G. 4.
13	G. E. 8.[a].	P. H. 4.
14	P. A. 4.	P. G. 5.
15	P. B. 4.	P. H. 5.
16	P. B. 3.	P. C. B. 3.
17	P. B. 3.	P. A. 3.[b]
18	A. 4.	P. G. 6.
19	P. H. 6.	P. E. 7.†
20	H. F. 7.	*D. G. 2.
21	E. F. 8.	H. G. 1.
22	H. A. 7.[c].	C. H. 6.
23	D. F. 6.	G. H. 4.
24	P. C. 4.	A. F. 1.
25	H. F. 7.	C. G. 7. † gagnera.

Remarques.

[a] Si le Noir, au treizieme coup, au lieu de G. E. 8. jouoit G, 4, vous gagneriez en jouant H. G. 1, vous le forcez donc de retirer ſon Cavalier dans ſon jeu, ce qui eſt autant de temps de perdus pour lui, & de gagnés pour votre attaque.

[b] On a déjà obſervé que, quand des Pions s'avancent ainſi ſur votre Roi, vous devez vous garder de pouſſer aucun des

deux vôtres, du Cavalier ou de la Tour, à moins qu'il ne ſoit attaqué par le Pion de l'Adverſaire ; ce Pion, dans ce cas, couvrira votre Roi, maſquera la direction de ſes Pieces, & vous donnera les temps néceſſaires pour vous défendre de ſon attaque, & pourſuivre celle que vous aurez formée ſur lui.

[c] Il pourroit jouer B. E. 7, mais il n'en auroit pas moins perdu.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Le Noir, au quatrieme coup, au lieu de jouer le Cavalier du Roi, donne échec avec ſa Dame.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	B. C. 3.
2	P. D. 5.	P. E. 4.
3	P. D. 4.	B. E. 2.
4	*D. H. 4. †	B. G. 3.
5	B. C. 6. [a]	G. F. 3.
6	D. E. 7.	F. C. 4.
7	C. G. 4.	E. G. 1.
8	E. C. 8.	P. H. 3.
9	C. F. 3.	D. F. 3.
10	P. F. 6.	B. F. 5.
11	D. 7.	P. D. 3.
12	P. G. 6.	B. G. 3.

Noir.	*Blanc.*
69 D. E. 2.	E. F. 6.
70 D. F. 2.	D. F. 5.
71 D. 4.	D. E. 5.
72 D. F. 2.	E. 7.
73 D. H. 4.	D. G. 5.
74 D. E. 4.	E. D. 8.
75 D. 3.	E. C. 7.
76 D. H. 7.	H. G. 7.
77 D. H. 2.	D. G. 3. gagnera.

Remarques.

[*a*] Si, au cinquieme coup, au lieu de B. C. 6, il jouoit

5	G. F. 6.	G. E. 3.
6	D. G. 4.	G. E. 5. gagneroit un Pion.

[*b*] Vous reportez votre Dame à cette case, pour empêcher le progrès de ses Pions sur votre Roi.

[*c*] Il joue ce coup pour payer celui que vous lui feriez en poussant votre Pion à la case P. D. 6., soutenu de votre Cavalier porté à la case G. B. 5.

[*d*] Son point de vue est d'amener son Roi à la case E. H. 6., pour de-là vous proposer le Dame pour Dame, ou éloigner la vôtre qui arrête le progrès de ses Pions.

[*e*]

[*e*] Si, au lieu de E. F. 6, il prenoit le Pion & jouoit D. E. 4, vous joueriez D. E. 6, & feriez une remise.

[*f*] Si vous jouïez G. C. 3, avant que d'avoir joué A. E. 2, il joueroit F. B. 4, & embarrasseroit la marche de votre Cavalier.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Le Noir prévient l'attaque de vos deux Cavaliers réunis, & gagne, au moyen de l'avantage du Pion & du Trait.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	B. C. 3.
2	P. D. 5.	P. E. 4.
3	P. D. 4.	B. E. 2.
4	*C. G. 4.[*a*]. . . .	☞G. F. 3.[*b*]
5	☞C. F. 3.[*c*].	P. F. 3.
6	D. H. 4.†.	B. G. 3.
7	*G. F. 6.	F. G. 4.[*d*]
8	*G. H. 5.	E. F. 2.
9	*P. D. 3.	P. D. 3.
10	*F. C. 5.†.	E. G. 2.
11	G. F. 4.†.	E. F. 1.
12	D. H. 3.†.	E. 1.
13	D. G. 2.	H. F. 1.
14	D. H. 2.	G. F. 5.
15	G. 2.†	E. 2.

Noir.	*Blanc.*
16 G. E. 3.†	H. F. 2.
17 **D.F.* 2.†	E. F. 2.
18 G. D. 1.† gagnera.	

Remarques.

[*a*] Il doit essentiellement porter le Fou de sa Dame à cette case, à ce quatrieme coup, pour se débarrasser d'un de vos deux Cavaliers.

[*b*] Comme il pourroit, au cinquieme coup, pousser le Pion de sa Dame, un pas, & jouer P. D. 3, vous pourriez, pour l'en empêcher, pousser vous-même le Pion de votre Dame, & jouer P. D. 3, mais vous n'en aurez pas moins perdu, comme vous le verrez par le premier Renvoi sur cette Partie.

[*d*] Si, au lieu de F. C. 4, vous jouïez D. E. 2, puis D. B: 5, il jouera B. D. 7; & si vous prenez le Pion du Cavalier de sa Dame, il jouera A: B. 8, ce qui vous forcera de retirer votre Dame, & lui donnera le temps de poursuivre son attaque.

☞ *Premier Renvoi sur cette Partie au quatrieme coup, qu'au lieu de jouer* G. F. 3, *vous jouez*

	Noir.	*Blanc.*
4	. . . . .	P. D. 3.
5	D. H. 4. †	P. G. 3.
6	D. H. 5.	F. G. 2.
7	**P. F. 5.*	P. H. 3.
8	C. E. 2.	G. E. 2.
9	**P. F. 4.*	P. F. 4.
10	D. H. 4. †	E. F. 1.
11	F. D. 6.	P. F. 5.
12	G. F. 6.	D. E. 1.
13	D. H. 5.	G. 3.
14	D. F. 7.	C. D. 2.
15	B. C. 6.	P. C. 3.
16	E. C. 8.	P. C. 4.
17	P. G. 6.	P. A. 3.
18	A. G. 8.	P. B. 4.
19	P. F. 5.	G. F. 5.
20	D. G. 6.	H. G. 1.
21	**G. H. 5.*	P. B. 5.
22	B. E. 7.	G. E. 7.
23	F. E. 7.	E. 2.
24	**F. G. 5.*	C. G. 5.
25	D. G. 5.	D. F. 2.
26	G. F. 4. †	E. F. 1.
27	A. F. 8.	F. 3.

	Noir.	*Blanc.*
28	D. H. 6.	H. G. 3.
29	G. D. 3.	D. C. 2.
30	**D.E.3.*	E. G. 2.
31	**A.F.3.*	H. F. 3.
32	H.G.8.†	E. H. 2.
33	D. F. 3. gagnera.	

☞ *Second Renvoi sur cette Partie, au cinquieme coup, où le Noir, au lieu de* C. F. 3, *joue également bien de pousser le Pion de sa Dame, vous n'ayant pas poussé celui de la vôtre au quatrieme coup.*

	Noir.	*Blanc.*
5	P. D. 3.	B. G. 3.
6	P. C. 2.	D. C. 2.
7	C. F. 3.	P. F. 3.
8	P. A. 6.	F. C. 4.
9	B. C. 6.[e]	P. D. 3.
10	B. D. 4.	D. G. 2.
11	F. B. 4.†.	E. D. 1.
12	P. B. 5.	C. B. 3.
13	B. 3.	P. B. 3.
14	D. 3.†gagnera.	

Remarques.

[e] Il n'a pas de temps à perdre dans la circonstance, pour sortir son Cavalier, & le porter à la case B. D. 4.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Par laquelle vous opposez la vraie défense à l'attaque du Noir qui reçoit Pion & Trait.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	B. C. 3.
2	P. D. 5.	P. E. 4.
3	P. D. 4.	B. E. 2.
4	C. G. 4.	G. F. 3.
5	C. F. 3.	P. F. 3.
6	D. H. 4. †	B. G. 3.
7	G. F. 6.	**D. E.* 2.
8	G. H. 5.	*D. F.* 2.
9	G. 3.	D. G. 3.
10	D. F. 6., &c. &c. &c.	

Dans cette situation, le Noir a perdu l'avantage de l'attaque, il ne lui reste que celui d'un Pion de plus, avec lequel il aura de la peine à gagner contre un Joueur d'une force supérieure, & dont il reçoit avantage; il sera donc plus expédient lorsque celui qui donne Pion & Trait débute par jouer le Cavalier de la Dame, & pousse, au deuxieme coup, le Pion du Roi, deux pas, de prendre ce Pion au lieu de pousser le vôtre sur son Cavalier, & de jouer ainsi.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere,*

Qui eſt la meilleure de jouer de part & d'autre.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	B. C. 3.
2	P. D. 5.	P. E. 4.
3	**P. E. 4.*	B. E. 4.
4	**P. F. 4.*	B. F. 2.
5	**F. C. 5.*	**G. H. 3.* [a]
6	C. E. 6.	P. C. 3.
7	G. F. 6.	F. B. 5.†
8	P. C. 6.	F. A. 4.
9	B. D. 7.	D. E. 2.
10	D. E. 7.[b]	E. G. 1.[c]
11	E. C. 8., &c.	

Dans cette ſituation, il pouſſera ſes Pions de gauche, pour former une attaque ſur votre Roi, ſuivant les inſtructions ci-deſſus, & doit gagner la Partie, au moyen de ſon avantage.

Remarques.

[a] Si vous euſſiez joué F. C. 4, il auroit joué F. 2.†, & auroit gagné une Piece par l'échec que vous auriez reçu de ſa Dame, ſi vous euſſiez repris ſon Fou.

[*b*] S'il eût roqué sur le coup, vous auriez pu l'inquiéter en jouant G. 5.

[*c*] Si vous eussiez joué G. 5, il ne couroit aucun risque de retirer son Fou à la case F. G. 8; car si c'est un temps de perdu pour lui, il le regagnera en chassant votre Cavalier avec le Pion de sa Tour.

OBSERVATION.

POUR n'obmettre aucun des avantages qu'on peut faire ou recevoir, on traitera ici de l'avantage du Pion pour le Trait; cet avantage est si peu décisif, qu'il faudroit supposer deux Joueurs de la plus grande force, qui ne fissent aucune faute, ne perdissent aucun temps, pour que cet avantage valût, à celui qui le reçoit, le gain *forcé* de la Partie; on verra, par l'exemple suivant, que le Blanc, qui reçoit le Pion pour le Trait, ne gagne la Partie, que parce qu'il parvient à Dame, d'un seul temps, plutôt que son Adversaire.

PARTIE UNIQUE.

Vous recevez le Pion pour le Trait.

Noir.	*Blanc.*
1 P. E. 5.	P. E. 4.
2 G. F. 6.	B. C. 3.

	Noir.	*Blanc.*
3	F. C. 5.	F. C. 4.
4	P. C. 6.	G. F. 3.
5	*P. D. 6.[a]	P. H. 3.
6	D. E. 7.[b]	E. G. 1.
7	C. E. 6.	F. E. 6.
8	D. E. 6.	*P. D. 4.
9	P. D. 4.	G. D. 4.
10	D. E. 5.	G. B. 3.
11	F. B. 6.	E. H. 1.
12	B. D. 7.	P. F. 4.
13	D. E. 7.	*G. D. 4.
14	F. D. 4.[c]	D. 4.
15	E. G. 8.	C. E. 3.
16	A. D. 8.	A. D. 1.
17	B. 6.	C. G. 1.[d]
18	P. C. 5.	D. 3.
19	B. C. 8.	C. H. 2.
20	P. A. 6.	B. D. 5.
21	G. D. 5.	D. 5.†
22	E. H. 8.	P. F. 5.
23	P. B. 5.	A. D. 2.[e]
24	H. E. 8.	H. F. 4.
25	B. 6.	D. B. 3.
26	B. C. 4.	A. F. 2.
27	H. F. 8.	H. G. 4.
28	D. F. 6.	P. C. 3.
29	A. E. 8.	A. E. 2.
30	B. E. 5.	C. E. 5.

	Noir.	*Blanc.*
31	D. E. 5.	A. F. 2.
32	H. F. 6.	D. 1.
33	A. F. 8.	A. D. 2.
34	**P. G. 6.*	A. D. 5.
35	D. E. 7.	**D. 3.* [f]
36	P. F. 5.	P. F. 5.
37	D. F. 7.	H. F. 4.
38	D. E. 7.	**P. G. 4.*
39	**P. H. 6.*	**E. G. 2.* [g]
40	A. E. 8.	E. F. 3.
41	E. H. 7.	P. H. 4.
42	A. G. 8.	H. E. 4.
43	D. F. 8.	D. E. 3.
44	A. G. 7.	D. F. 4.
45	A. F. 7.	**P. H. 5.* [h]
46	A. D. 7.	**H. E. 6.*
47	P. A. 5.	H. F. 6.
48	D. F. 6.	D. E. 4.
49	A. D. 8. [i]	D. E. 6.
50	E. G. 7.	D. F. 6.
51	E. F. 6.	**A. D. 2.*
52	P. D. 5.	A. E. 2.
53	A. D. 6.	E. F. 4.
54	P. C. 4.	A. E. 8.
55	P. D. 4.	P. D. 4.
56	A. D. 4. †	A. E. 4.
57	A. D. 2. [k]	A. E. 6. †
58	E. G. 7.	A. G. 6. †

Noir.	*Blanc.*
59 E. H. 7.	*P. F. 6.
60 A. D. 7. [*l*]	*E. 5.
61 P. B. 4.	*A. G. 7. †
62 A. G. 7.	P. G. 7.
63 E. G. 7.	*E. D. 4.
64 P. C. 3.	P. C. 3.
65 P. C. 3.	E. C. 3.
66 E. F. 6.	P. A. 4.
67 E. G. 5.	E. C. 4.
68 E. G. 4.	E. B. 5.
69 E. H. 5.	E. A. 5.
70 E. G. 4.	E. B. 6.
71 P. H. 5.	P. A. 5. arrivera le premier à Dame, & empêchant le Pion P. H. 5. d'y arriver lui-même, gagnera la Partie.

Remarques.

[*a*] S'il pouſſoit ce Pion deux pas, & jouoit

P. D. 5. P. D. 5.

P. D. 5. E. B. 5. † gagneroit un Pion.

[*b*] Il joue ce coup, pour oppoſer enſuite le Fou de ſa Dame à celui de votre Roi, & pouvoir roquer à droite ou à gauche.

[*c*] Il prend ce Cavalier, parce qu'il

prévoit qu'il l'incommoderoit fort, étant porté à la case G. F. 5.

[*d*] Vous avez en vue de mettre ce Fou en direction sur le Pion P. D. 6.

[*e*] Vous voulez doubler vos Tours pour attaquer ce Pion P. D. 6.

[*f*] Vous n'avez pas de temps à perdre pour retirer votre Dame de la ligne où est votre Roi, car si vous la laissiez sur cette ligne, vous ne pourriez, le coup suivant, reprendre son Pion P. F. 5., à cause de l'échec double que vous recevriez à l'instant de sa Tour.

[*g*] Vous portez votre Roi sur vos Pions pour les soutenir, & empêcher l'entrée des Pieces de l'Adversaire dans votre jeu.

[*h*] Si vous ne poussiez pas ce Pion, il pousseroit lui-même le sien sur votre Pion P. G. 4., & gagneroit la Partie.

[*i*] Son unique but doit être de faire une remise; s'il jouoit A. E. 7. pour attaquer votre Dame,

A. E. 7. . . . . D. 3.
A. D. 7. . . . . A. C. 5. gagneroit un Pion, & la Partie.

[*k*] S'il faisoit Tour pour Tour, il auroit plutôt perdu, parce que votre Roi se porteroit sur ses Pions P. C. 4.,

P. B. 5., P. A 5.; & s'il vouloit les ſoutenir avec ſon Roi, rien ne vous empêcheroit alors de jouer P. G. 5., & de même à Dame votre Pion P. H. 5., ſon Roi ſe trouvant trop éloigné pour revenir y mettre obſtacle.

[*l*] S'il prenoit le Pion P. B. 2., il n'en doit pas moins perdre la Partie; cependant on n'oſe affirmer poſitivement que, dans la ſituation préſente, le Noir ne puiſſe pas parvenir à en faire une remiſe.

CHAPITRE III.

De l'avantage d'une Piece pour le Pion & le Trait.

CET avantage eſt plus grand que celui du Pion & Trait, & auroit dû être traité le premier des deux, dans la gradation des avantages qu'on peut faire ou recevoir; cependant il falloit être au fait de la meilleure façon de conduire ſon jeu, en recevant Pion & Trait, pour ſçavoir ſe garantir ſoi-même de l'attaque de celui qui a le Pion & le Trait, pour la Piece qu'il donne.

Ce Chapitre ſe diviſera en deux Sections; dans la premiere, on traitera de l'avantage de la Piece, pour Pion & Trait; dans la ſeconde, de l'avantage de la Piece, pour le Pion & deux Traits.

SECTION PREMIERE.

PREMIERE PARTIE.

Vous recevez la Tour pour le Pion & le Trait.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. D. 4.[a]
2	D. H. 4.†	P. G. 3.
3	D. 4.	D. 4.
4	P. D. 4.[b]	*C. F. 4.
5	P. D. 6.	P. C. 3.
6	P. C. 3.	B. C. 3.
7	P. A. 6.[c]	E. C. 1.
8	B. C. 6.	P. E. 4.
9	G. F. 6.	G. F. 3.
10	F. E. 7.	F. C. 4.
11	E. G. 8.	*P. H. 3.
12	P. H. 6.	*P. G. 4.
13	G. H. 7.	H. G. 1.
14	P. B. 5.	F. D. 5.
15	B. D. 8.[d]	P. G. 5.
16	P. G. 5.	C. G. 5.
17	F. G. 5.	G. 5.
18	G. 5.	H. G. 5.
19	C. E. 6.[e]	A. G. 1.
20	P. G. 6.	P. H. 4.
21	P. C. 6.	F. B. 3.[f]
22	C. B. 3.	P. B. 3.[g]

	Noir.	*Blanc.*
23	B. E. 6.	H. G. 4.
24	E. G. 7.	*B. E. 2.
25	P. A. 5.	B. F. 4.
26	B. D. 4.	P. H. 5.
27	B. 3.†.	E. C. 2.
28	B. D. 4.†.	E. C. 1. [h]
29	B. F. 3.	A. G. 2.
30	B. E. 5.	H. G. 3. gagnera.

Remarques.

[a] Vous pourrez très-bien, en jouant cette Partie, débuter par pouſſer le Pion de votre Dame, deux pas, auquel cas, le Noir vous donnera échec de ſa Dame, comme dans la préſente Partie, où il pouſſera le Pion de ſon Roi, un pas, comme on le verra dans la Partie ſuivante.

[b] Recevant la Tour, c'eſt votre jeu de provoquer le Dame pour Dame, en perdant même un Pion, parce que les deux Pions que vous aurez de moins ne vous ôteront pas la ſupériorité que vous laiſſe votre Tour de plus, n'y ayant plus de Dame ſur jeu.

[c] Si, au ſeptieme coup, le Noir, au lieu de P. A. 6, jouoit P. C. 6., vous joueriez B. E. 4., & gagneriez.

[*d*] Il veut éviter le Piece pour Piece.

[*e*] Si, au dix-neuvieme coup, au lieu de C. E. 6., il jouoit C. H. 3., vous joueriez A. G. 1., & regagneriez le Pion & la Partie.

[*f*] Il a déjà été remarqué que, quoique votre jeu ſoit de faire Piece pour Piece, lorſqu'on vous en donne une, il ne faut pas cependant le faire, lorſque, par-là, vous mettez en jeu une autre Piece de l'Adverſaire, qui pourroit vous nuire plus que celle que vous auriez priſe; dans l'eſpece préſente, ſi vous preniez ſon Fou, ſon Cavalier, en reprenant le vôtre, ſe trouveroit dégagé, & attaqueroit votre Tour, ce qui vous feroit jouer un coup contraint, & conſéquemment perdre un temps, ce qu'il faut toujours éviter.

[*g*] Ce Pion, quoique doublé, ſoutenu de votre Roi, arrêtera le progrès de ſes Pions, ou vous profiterez des temps qu'il emploiera pour le prendre, & pourſuivrez votre attaque qui eſt imparable.

[*h*] Lorſque vous recevez un échec, il faut prendre garde, en retirant votre Roi, de le porter à une caſe où il n'en puiſſe pas recevoir un autre qui ſoit

double, c'eſt-à-dire, qui attaque en même temps le Roi & une Tour; ce qui ſeroit arrivé ici, ſi, au lieu de jouer E. C. 1., vous euſſiez joué E. D. 3., car, dans tel cas, jouant B. F. 3., puis B. E. 5, il eût gagné un échange.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Le Noir, au lieu de donner échec, au deuxieme coup, pouſſe le Pion de ſon Roi, un pas.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. D. 4.
2	*P. E. 4.	P. C. 4.
3	P. F. 5.	C. F. 4. [a]
4	G. F. 6.	P. E. 3.
5	P. D. 5.	B. C. 3. [b]
6	☞B. C. 6.	*D. B. 3.
7	B. A. 5.	D. A. 4. †
8	P. C. 6.	P. D. 5.
9	P. B. 5.	D. C. 2.
10	G. D. 5.	B. D. 5.
11	D. 5.	*G. E. 2.
12	F. B. 4. †	G. C. 3.
13	E. G. 8.	P. A. 3.
14	F. C. 3.	D. C. 3.
15	B. 3.	A. D. 1.
16	P. A. 5.	F. E. 2.

Noir.		*Blanc.*
17	C. E. 6.	E. G. 1.
18	P. A. 4.	C. E. 5.
19	D. 7.	**D. B. 4.*
20	D. F. 7.	D. 6.
21	H. C. 8.	**P. G. 4.*
22	D. G. 6.	**E. H. 1.*
23	P. G. 4.	H. G. 1.
24	P. H. 5.	**P. H. 3.*
25	D. H. 6.	H. G. 2.
26	B. A. 5.	**P. G. 4.*
27	P. G. 4.†	H. 2.
28	D. G. 6.	A. G. 1.
29	B. 7.	D. E. 7.
30	B. D. 8.	**F. G. 4.*
31	C. G. 4.	A. G. 4.
32	D. G. 4.	D. E. 8. † mat.

Remarques.

[*a*] Il faut dégager ce Fou avant de pouſſer le Pion de votre Roi, autrement ce Fou, arrêté par le Pion de votre Roi, vous reſteroit long-temps inutile.

[*b*] Dans de pareilles circonſtances, ne prenez jamais le Pion offert; il vaut mieux employer ce temps à dégager une Piece.

☞ *Renvoi de la Partie précédente au ſixieme coup, que le Noir, au lieu de* B. C. 6., *joue*

	Noir.	*Blanc.*
6	F. D. 6.	C. D. 6.
7	D. 6.	P. C. 5.
8	D. E. 7.	G. H. 3.
9	P. C. 6.	G. F. 4.
10	G. 4.	D. 2.
11	E. G. 8. . . .	E. C. 1. &c. &c. &c.

SECONDE PARTIE.

Vous recevez le Cavalier pour le Pion & le Trait.

OBSERVATION.

Gardez-vous à cette Partie de débuter, comme à la précédente, par pouſſer le Pion de la Dame, deux pas, parce que le Noir, vous donnant échec, gagne, comme on l'a vu, ce Pion de votre Dame; or ce Pion, joint à celui que vous lui donnez, feroit deux Pions de moins qui valent preſque le Cavalier qu'il vous donne, au lieu que ces deux Pions ne valoient pas la Tour.

Pour vous défendre de l'attaque du

Noir qui a le Pion & Trait, consultez le Chapitre précédent, pour vous apprendre à dégager vos Pieces; si celui qui donne Pion & Trait doit perdre la Partie, celui qui donne la Piece pour Pion & Trait, doit également la perdre, toutes choses égales; on va en donner quelques exemples.

I.

Vous jouez d'abord le Cavalier de votre Dame.

Noir.	*Blanc.*
1 P. E. 5.	B. C. 3.
2 F. B. 4.	**B. E. 4.*
3 P. D. 5.	B. F. 2.
4 P. F. 5.	**P. C. 3.*
5 F. D. 6.[a].	P. D. 3.
6 G. F. 6.[b].	**C. G. 3.*[c]
7 E. G. 8.	**P. E. 4.*
8 P. F. E. 4.	P. E. 4.
9 P. E. 4.	G. E. 4.[d] gagnera.

Remarques.

[a] Si le Noir, au cinquieme coup, au lieu de F. D. 6., jouoit F. C. 5., vous jouerez P. D. 4.

[b] Si, au lieu de G. F. 6., il jouoit P. H. 6., vous jouerez P. E. 4.; & de

deux choſes l'une, ou vous gagnerez ſon Pion P. D. 5., ou mettrez ſon jeu en déſordre, en jouant D. H. 5.†

[c] Temps eſſentiel pour dégager le Fou de votre Dame.

[d] Il réſulte de cet exemple que, recevant la Piece pour Pion & Trait, vous adopterez très-avantageuſement ce début par le Cavalier de la Dame, dans l'intention de le porter à la ſeconde caſe du Fou du Roi, & de réunir, de ce côté, vos deux Cavaliers.

II.

Vous jouez le Pion du Cavalier du Roi.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. G. 3.
2	*P. H. 3.	P. E. 3.
3	P. H. 4.	P. G. 4.
4	P. D. 5.	P. H. 3.
5	F. D. 6.	F. G. 2.
6	P. E. 4.	G. E. 2.
7	P. C. 5.	P. D. 3.
8	P. D. 3.	P. D. 3.
9	G. E. 7.	B. C. 3.
10	C. E. 6.	C. D. 2.
11	P. A. 6.	D. C. 2.
12	P. B. 5.	E. C. 1.

	Noir.	*Blanc.*
13	E. G. 8.	*G. F. 4.
14	F. C. 7.	G. E. 6.
15	P. E. 6.	*B. E. 2.
16	F. D. 6.	B. F. 4.
17	F. 4.	P. F. 4.
18	A. C. 8.	E. B. 1.
19	P. C. 4.	P. D. 4.
20	P. A. 5.	*A. F. 1.
21	P. B. 4.	C. E. 1.
22	G. C. 6.	D. F. 2.
23	P. A. 4.	*D. E. 3.
24	H. E. 8.	*P. G. 5.
25	D. B. 6.	C. F. 2.
26	P. A. 3.	*P. B. 3.
27	P. B. 3.	P. B. 3.
28	G. A. 5.	*A. C. 1.
29	A. 8.	E. A. 2. [a]
30	B. 7.	F. 1.
31	B. D. 6.	F. D. 3.
32	H. E. 7.	*P. F. 5.
33	A. E. 8.	P. F. 6.
34	P. F. 6.	P. F. 6.
35	H. B. 7.	D. G. 5. †
36	E. F. 8.	H. G. 1. gagnera.

Remarques.

[a] Quand votre Adverſaire ſe porte ſur vous avec ſes Pions & ſes Pieces, il

faudra tâcher de vous mettre à l'abri par ſes propres Pions, comme dans la ſituation préſente, ce qui vous donnera les temps néceſſaires, ſoit pour amener des Pieces pour votre défenſe, ſoit pour pourſuivre votre attaque juſqu'au gain définitif de la Partie.

MÊME PARTIE,

Que vous perdez, ſi vous jouez mal un coup.

Noir.	*Blanc.*
1 P. E. 5.	P. G. 3.
2 P. H. 5.	G. F. 3. [a]
3 *P. E. 4.	G. D. 4.
4 P. C. 5.	G. B. 3.
5 P. D. 5.	F. G. 2.
6 *P. H. 4.	P. E. 3.
7 *F. D. 6.	P. G. 4.

8 *P. H. 3. & enſuite D. H. 4†, puis C. G. 4. donnera mat.

Remarques.

[a] Ce ſeul coup mal joué vous fera perdre la Partie ſans reſſource; le Noir va attaquer ce Cavalier avec ſes Pions, dont l'avancement ſucceſſif ſera autant de temps de gagnés pour lui, au moyen deſquels il renfermera vos Pieces, dont

vous ne pourrez faire usage pour vous défendre de l'échec qu'il vous donnera de sa Dame ; il a été déjà observé que les premiers coups d'une Partie, mal joués, en rendent la perte inévitable.

III.

Vous jouez le Cavalier du Roi à la troisieme case de la Tour du Roi.

Noir.	*Blanc.*
1 P. E. 5.[a]	G. H. 3.
2 P. D. 5.	G. F. 2.
3 P. F. 5.	**P. D.* 4.
4 P. E. 4.	C. F. 4.
5 G. F. 6.	P. E. 3.
6 F. E. 7.	**P. C* 4.
7 P. C. 6.	B. C. 3.
8 E. G. 8.	**P. D.* 5.
9 P. D. 5.	F. B. 5.
10 P. A. 6.	F. A. 4.
11 P. B. 5. . . F. B. 3. ou F. C. 2. doit gagner.	

Remarques.

[a] Si le Noir s'avisoit de débuter par le Pion de la Dame, & de jouer

1 P. D. 5. . . . . G. F. 3.
2 P. C. 5. . . . . P. D. 4. &c. &c.

IV.

IV.

Vous débutez par pousser le Pion du Roi, un pas.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. E. 3.
2	P. D. 5.	*P. D. 4.
3	P. E. 4.	*P. C. 4.
4	*F. D. 6.	*P. G. 3. [a]
5	P. C. 6.	B. C. 3.
6	F. C. 7.	*F. H. 3.
7	P. F. 5.	P. C. 5.
8	G. F. 6.	G. E. 2.
9	P. B. 6.	P. B. 4.
10	P. A. 5.	P. B. 5.
11	P. C. 5.	P. C. 5.
12	P. B. 5.	B. 5.
13	F. E. 5.	*G. D. 4. doit gagner, ayant son jeu libre, & la supériorité d'une Piece.

Remarques.

[a] Si, au quatrieme coup, au lieu de *P. G. 3., vous jouiez P. D. 5. ou P. C. 5., il joueroit D. H. 4. †, & gagneroit.

V.

Vous débutez par pousser le Pion de la Dame, un pas.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. D. 3.
2	☞F. C. 5.	G. F. 3.
3	P. D. 6.	P. E. 4.
4	C. G. 4.	F. E. 2.
5	P. F. 5.	P. F. 5.
6	C. F. 5.	P. C. 3.
7	G. F. 6.	P. D. 4.
8	P. D. 4.	G. D. 4.
9	D. 7.	E. G. 1.
10	E. G. 8.	E. H. 1.
11	F. D. 4.	D. 4.
12	A. E. 8.	F. D. 3.
13	C. D. 3.	D. 3.
14	*G. 4.	*E. G. 1.
15	H. F. 1.†	D. F. 1.
16	A. F. 8.	D. E. 1.
17	D. F. 5.	*P. B. 4. [a]
18	P. A. 5.	P. A. 3.
19	P. B. 4.	P. B. 4.
20	D. H. 5.	P. H. 3.
21	G. E. 5.	B. D. 2.
22	G. D. 3.	D. E. 6.†
23	E. H. 8.	B. F. 3.

Noir.		*Blanc.*
24	P. H. 6.	C. D. 2.
25	H. E. 8.	D. 7. gagnera.

Remarques.

[*a*] Si au lieu de *P. B.* 4., vous jouïez B. D. 2., vous auriez perdu.

17	. . . . .	B. D. 2.
18	D. C. 5.†	E. H. 1.
19	G. F. 2. gagneroit.	

☞ *Renvoi de la Partie précédente au deuxieme coup, que le Noir, au lieu de* F. C. 5., *joue*

Noir.		*Blanc.*
2	P. D. 5.	G. F. 3.
3	F. D. 6.	P. E. 4.
4	P. C. 6.	B. C. 3.
5	G. E. 7. [*b*]	F. E. 2.
6	E. G. 8.	E. G. 1.
7	P. F. 5.	P. F. 5 [*c*]
8	G. F. 5.	E. H. 1.
9	F. C. 7.	**P. G.* 4.
10	G. E. 7.	G. 5.
11	H. E. 8.	G. F. 7.
12	D. 7.	C. G. 5.
13	G. 6.	**D.* 2.
14	P. H. 6.	**C. H.* 6.

	Noir.	*Blanc.*
15	P. H. 6.	D. H. 6.
16	D. E. 6.	G. 5.
17	D. 7.	H. F. 7. gagnera.

Remarques.

[*b*] Si, au lieu de dégager ſon Cavalier, il pouſſoit ſon Pion ſur le Cavalier de votre Dame, il maſqueroit, par ce Pion, la direction qu'il doit conſerver au Fou de ſon Roi & à ſa Dame, ſur votre Roi, du côté où, vous ayant un Pion de moins, cette direction eſt ouverte; ne pouſſez jamais un Pion qui intercepteroit la direction de vos Pieces ſur le Roi Adverſaire.

[*c*] Vous vous déterminez à prendre ce Pion, parce qu'il le pouſſeroit, & maſqueroit, par-là, le Fou de votre Dame; & ſi vous ſortiez ce Fou ſur le coup, il joueroit D. B. 6.†; & prendroit enſuite votre Pion P. B. 2.

VI.

Celui qui vous donne la Piece pour le Pion & le Trait, préfere de vous donner le Cavalier du Roi.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	*P. E. 3.
2	P. D. 5.	P. D. 4.
3	P. E. 4.	P. C. 4.
4	P. C. 6.	B. C. 3.
5	F. D. 6.	P. G. 3.
6	E. G. 8.	G. E. 2.
7	P. F. 5.	G. F. 4. [a]
8	F. C. 7.	D. B. 3.
9	P. C. 4.	F. C. 4. †
10	E. H. 8.	*G. E. 6.
11	C. E. 6.	F. E. 6.
12	P. B. 6.	C. D. 2.
13	D. 6.	E. C. 1.
14	P. A. 5.	A. F. 1.
15	P. G. 6.	*P. D. 5. [b]
16	B. A. 6.	*B. 5.
17	D. E. 7. [c]	C. 3.
18	H. F. 6. . . . *P. D. 6. [d]	gagné.

Remarques.

[a] Tous ces coups étoient les meilleurs que vous pouviez jouer pour déga-

ger votre jeu, ce qui doit être votre unique point de vûe dans tous les commencemens de Partie, & ce qui n'eſt pas ſans difficulté vis-à-vis d'un bon Joueur qui a l'avantage du Pion & du Trait; ſi vous ne jouïez pas réguliérement ces premiers coups, il n'eſt pas douteux que, profitant de cet avantage, & de la faute que vous ferez, il renfermera vos Pieces, & par conſéquent il ôtera à votre Roi la liberté de roquer & de ſe mettre à l'abri de l'attaque qu'il formera avec toutes les ſiennes, ce qui lui vaudra forcément le gain de la Partie.

[b] Ce Pion pouſſé décide le gain de la Partie; ne perdez jamais le moment de pouſſer ainſi, en avant, un Pion du centre, lorſqu'il eſt ſoutenu, ou que votre Adverſaire ne peut le prendre, que; par-là, il ne vous donne jour à établir vos Pieces dans ſon jeu.

[c] S'il eût pris votre Cavalier, il eût été mat avec le Fou de votre Dame; ainſi vous lui préſentez le mat, & attaquez en même temps ſa Dame; un coup qui a ainſi deux objets, décide une Partie, parce que ſouvent on n'a pas de parade à oppoſer à une double attaque.

[d] Ce coup eſt la ſuite de votre quinzieme & ſeizieme coup.

SECTION SECONDE.

De l'avantage de la Piece pour le Pion & deux Traits.

CETTE Partie est peu en usage, parce qu'il y a presque compensation entre le Pion & deux Traits que vous donnez, & la Piece que vous recevez, sur-tout si ce n'est que le Cavalier; vous préférerez à cet avantage celui du Pion & du Trait qui est peut-être aussi sûr, & au moins plus agréable en ce qu'il vous donne l'attaque. Cependant vous pourrez jouer ces deux especes de Parties alternativement, pour vous rompre dans la défense, comme dans l'attaque, ce qui vous instruira vous-même à faire par la suite avantage.

Si vous avez fait attention à la maniere de jouer de celui qui vous donne Pion & deux Traits, comment, malgré cet avantage, il trouve le moyen de dégager ses Pieces, (voyez la premiere Section du deuxieme Chapitre, page 70) vous vous servirez de cette méthode pour jouer cette Partie, & la gagner au moyen de l'avantage de la Piece qu'on vous donne; pour plus grande

instruction on en donnera ici quelques exemples.

PREMIERE PARTIE.

Vous recevez la Tour pour Pion, & deux Trais.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5. & P. D. 5.	*P. D. 4.
2	P. E. 4.	*C. F. 4.[a]
3	P. G. 5.	C. G. 3.
4	F. D. 6.	C. D. 6.
5	D. 8.	*D. 2.
6	P. H. 6.	P. E. 3.
7	P. F. 5.	*P. G. 3.[b]
8	P. H. 5.	*P. C. 4.
9	P. C. 6.	B. C. 3.
10	G. F. 6.	*P. D. 5.[c]
11	P. D. 5.	F. B. 5.†
12	E. F. 7.	*G. E. 2.
13	P. A. 6.	F. A. 4.
14	P. B. 5.	F. B. 3.
15	B. C. 6.	*P. H. 4.[d]
16	P. G. 4.	*G. F. 4.
17	B. E. 7.	*E. F. 2.[e]
18	C. D. 7.	*H. C. 1.
19	P. A. 5.	P. A. 4.
20	P. B. 4.	B. 5.
21	D. B. 6.	*H. C. 3.
22	C. E. 6.	A. C. 1.
23	H. D. 8.	B. C. 7. gagnera.

Remarques.

[*a*] Voyez la Remarque [*c*] ſur la quatrieme Partie de la ſeconde Section du premier Chapitre, page 58.

[*b*] Coup eſſentiel dans l'occurrence pour arrêter le progrès de ſes Pions.

[*c*] Vous prenez ce Pion pour faire place au Fou de votre Roi.

[*d*] Ce coup eſt de la plus grande importance, ſoit pour rompre le cordon de ſes Pions, ſoit dans le cas où il ſe déterminera à pouſſer ſon Pion, pour donner à votre Cavalier la caſe G. F, 4., ce qui décidera la Partie.

[*e*] Vous perdriez des temps à roquer, ſes propres Pions mettent votre Roi hors d'inſulte.

SECONDE PARTIE.

Vous recevez le Cavalier de la Dame pour le Pion & deux Traits.

Noir.	*Blanc.*
1 P. E. 5. P. D. 5. . . .	**P. E. 3.*
2 F. D. 6.	P. D. 3.
3 P. F. 5.	**D. E. 2.* [*a*]
4 C. F. 6.	C. H. 3.
5 P. C. 5.	C. D. 2.

	Noir.	*Blanc.*
6	C. D. 6.	B. C. 3.
7	P. A. 6.	*P. D. 4. [f]
8	P. E. 4.	P. C. 5.
9	F. C. 5.	E. C. 1. [c]
10	E. G. 8.	G. F. 4.
11	C. F. 7.	P. H. 3.
12	P. B. 5.	P. G. 4.
13	D. 7.	P. G. 5.
14	G. E. 8.	P. H. 4.
15	P. B. 4.	B. 1.
16	P. A. 5.	P. H. 5.
17	G. D. 6.	P. G. 6.
18	P. G. 6.	P. G. 6.
19	C. E. 8.	*H. 8. †
20	E. H. 8.	D. H. 2. † gagnera.

Remarques.

[a] Vous portez votre Dame à cette case pour l'opposer à la sienne, si par la suite il vous donnoit échec de cette Dame.

[b] Vous poussez ce Pion pour l'engager à pousser celui de son Roi, ce qui vous mettra à même de porter votre Cavalier à la case G. F. 4.

[c] Quand vous donnerez le Pion & Trait, ou le Pion & deux Traits, disposez, autant qu'il vous sera possible, votre

jeu de maniere à pouvoir roquer du côté de votre Dame, pour mettre votre Roi à l'abri de l'attaque que doit naturellement former l'Adversaire du côté où vous avez un Pion de moins.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. F. 5.	B. E. 3.
2	P. H. 5.	P. D. 4.
3	P. E. 4.	*P. C. 4.
4	G. F. 6.	B. C. 3.
5	P. C. 6.	C. D. 2.
6	P. A. 5. [a]	D. C. 2.
7	P. G. 5.	E. C. 1.
8	*E. F. 7. [b]	*P. H. 4. [c]
9	P. G. 4.	G. E. 2.
10	F. D. 6.	P. G. 3.
11	A. B. 8.	G. F. 4.
12	F. 4. [d]	P. G. F. 4.
13	E. G. 6.	*P. A. 4. [e]
14	P. D. 6.	P. D. 5.
15	C. D. 7.	*E. B. E. [f]
16	D. B. 6.	C. 1.
17	P. D. 5.	B. D. 5.
18	G. D. 5.	A. D. 5. [g]
19	D. B. 4.	C. D. 2.
20	D. A. 4.	D. A. 4.
21	C. A. 4.	A. D. 6. † gagnera.

Remarques.

[*a*] Voyant que vous vous disposez à roquer du côté de votre Dame, il pousse ce Pion en avant pour se mettre à même de former son attaque de ce côté.

[*b*] Dans la disposition présente de la Partie, il ne veut & ne doit point roquer, il trouvera mieux son compte à porter son Roi à la case E. G. 6, sous la protection de ses Pions, pour pouvoir ensuite former son attaque du côté du vôtre.

[*c*] Vous poussez ce Pion, pour pouvoir dégager vos Pieces.

[*d*] Voulant porter son Roi à la case E. G. 6, il faut qu'il se débarrasse de votre Cavalier.

[*e*] Vous poussez ce Pion pour arrêter le progrès de ceux de sa droite.

[*f*] Vous prenez vos précautions pour que votre Roi & votre Dame ne se trouvent pas sur la même ligne, quand il aura fait ouverture de ce côté, en prenant le Pion P. D. 5.

[*g*] C'étoit pour avoir le jeu de cette Tour que vous avez joué, au seizieme coup, C. 1.

TROISIEME PARTIE.

Vous recevez le Cavalier du Roi pour Pion & deux Traits.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5. P. D. 5. . .	P. E. 3.
2	F. D. 6.	P. D. 3.
3	P. F. 5.	D. E. 2.
4	P. C. 5.	B. C. 3.
5	C. E. 6.	C. D. 2.
6	E. G. 8.	E. C. 1.
7	P. A. 6.	G. H. 3.
8	P. B. 5.	*P. B. 3.
9	D. B. 6.	G. 5.
10	F. C. 7.	G. E. 6.
11	D. E. 6.	P. G. 3. [a]
12	*P. D. 4. [b]	B. 10
13	P. A. 5.	F. G. 2.
14	A. 7.	P. H. 3.
15	P. A. 4.	P. G. 4.
16	P. B. 3.	P. A. B. 3.
17	B. C. 6.	P. G. 5.
18	A. 2.	P. H. 4.
19	F. A. 5.	P. H. 5.
20	F. D. 2.	A. D. 2.
21	B. 4.	H. F. 1.
22	A. 1.	F. H. 3.
23	D. A. 6.	*P. C. 4. [c]

Noir.	*Blanc.*
24 P. C. 3.	A. C. 2.
25 D. A. 3.†	E. D. 1.
26 A. B. 1.†	A. C. 1.
27 D. C. 1.† mat.	

Remarques.

[*a*] Ce coup mal joué vous fera perdre la Partie, sans ressource, il falloit jouer *P. E. 4., & vous n'en aviez pas d'autre. *Voyez le Renvoi ci-après.*

[*b*] Si, au onzieme coup, au lieu de jouer P. G. 3., vous eussiez poussé le Pion de votre Roi & joué *P. E. 4., vous auriez pu, au douzieme coup, porter votre Cavalier à la case B. D. 5.; au lieu qu'ayant négligé de pousser ce Pion qui auroit soutenu le Cavalier, vous êtes obligé de le retirer, ce qui lui donnera tous les temps nécessaires pour former son attaque & gagner la Partie.

[*c*] Quoi que vous puissiez jouer, vous avez forcément perdu.

☞ *Renvoi de la Partie précédente au onzieme coup, qu'au lieu de jouer* P.G.3., *vous jouez* . . . . . .

	Noir.	*Blanc.*
11	. . . . .	**P.E.4.*
12	P. D. 4.	B. D. 5.
13	F. D. 6.	**P.C.4.*[d]
14	B. C. 6.	**P.G.3.*
15	A. B. 8.	F. G. 2.
16	A. B. 7.	H. F. 1.
17	P. G. 6.	**C.H.6.*
18	H. F. 7.	P. F. 5.
19	P. F. 5.	D. H. 5.
20	P. A. 5.	F. H. 3.
21	D. G. 6.	**D.G.5.*[e]
22	B. E. 7.	F. G. 2.
23	A. B. 8.	**P.H.4.*
24	E. H. 8.	P. H. 5.
25	D. E. 6.	B. E. 7.
26	F. E. 7.	D. 2.
27	D. 6.	F. D. 5.
28	H. F. 6.	C. G. 5.
29	H. F. 8.	H. F. 2.
30	P. C. 4.	P. D. C. 4.
31	F. G. 5.	D. G. 5.
32	P. E. 4.	H. F. 5.
33	H. F. 5.	D. F. 5.
34	P. E. 3.	F. E. 4.

	Noir.	*Blanc.*
35	D. E. 7.	F. D. 3.
36	A. F. 8.	D. E. 4.
37	D. G. 7.	P. G. 4.
38	P. H. 6.	**D. G. 6.* [*f*]
39	D. G. 6.	F. G. 6.
40	A. F. 2.	P. A. 4.
41	A. G. 2.	F. 5.
42	E. G. 7.	A. F. 1.
43	A. 2.	A. F. 4.
44	A. G. 2.	A. E. 4.
45	A. E. 2.	A. E. 5.
46	E. F. 6.	A. C. 5.
47	A. E. 1.†	E. B. 2.
48	P. E. 2.	A. C. 6.†
49	E. G. 5.	A. E. 6.
50	E. F. 4.	P. C. 5.
51	E. F. 3.	P. C. 6. gagnera.

Remarques.

[*d*] Votre projet eſt qu'il prenne en paſſant le Pion que vous pouſſez, pour vous procurer la liberté de vos Pieces; c'eſt un procédé que vous adopterez très-utilement quand votre adverſaire ſe porte ainſi ſur vous avec des Pions pouſſés en avant; en tel cas, de deux choſes l'une, ou il prendra en paſſant

le Pion que vous pouſſerez, ce qui remplira votre objet, qui eſt de diviſer ſes Pions, ou s'il ne le prend pas, ce Pion pouſſé arrêtera le progrès ultérieur des ſiens, & aſſurera de ce côté votre défenſe.

[e] Votre jeu n'eſt pas de faire vous-même Dame pour Dame, parce qu'il réuniroit le Pion de ſa Tour au Pion de ſon Fou qui eſt attaqué.

[f] C'eſt un coup de Partie, lorſqu'ayant l'avantage vous pouvez réduire votre Adverſaire, ou à faire Dame pour Dame, ou s'il s'y refuſe, établir la vôtre dans ſon jeu, ou à une caſe, où elle puiſſe vous ſervir pour le gain forcé de la Partie.

CHAPITRE IV.

Des Parties à But.

LE point essentiel pour le gain, ou la meilleure défense de ces Parties, c'est de jouer régulièrement soit qu'on ait le Trait ou qu'on ne l'ait pas, c'est-à-dire, de dégager ses Pieces à propos, & de les soutenir, ainsi que les Pions qu'on aura poussés en avant, d'après les instructions données dans les précédents Chapitres; les combinaisons de ces Parties se variant à l'infini, il est sensible que le gain ou la perte, entre Joueurs de force égale, dépendra du premier coup mal joué, du premier temps perdu de part ou d'autre; nous ne pouvons donc pas adopter l'avis d'un Auteur célebre, qui prétend que celui qui a le Trait doit gagner forcément (*); pour combattre cette assertion, nous allons tâcher de prouver par les Parties mêmes

(*) Traité du Jeu des Echecs, par M. Philidor, premiere Partie & suivantes.

qu'il donne en preuve de cette prétendue vérité, que le Trait seul n'est point un avantage décisif pour le gain de la Partie, que celui qui n'a pas le Trait la gagnera lui-même si le premier manque une fois de jouer le coup juste ; & que, toutes choses égales, c'est-à-dire, en supposant les coups joués réguliérement de part & d'autre, la partie sera remise.

Ce Chapitre sera divisé en deux Sections.

Dans la premiere, on traitera des Parties dont les débuts sont les plus ordinaires.

La seconde Section traitera particuliérement de celle à laquelle on a donné le nom de Gambit.

SECTION PREMIERE.

PREMIERE PARTIE.

Les deux Partis jouent, au deuxieme coup, le Fou du Roi à la quatrieme case du Fou de la Dame.

Blanc.	*Noir.*
1 P. E. 4.	P. E. 5.
2 F. C. 4.	F. C. 5.
3 P. C. 3.	C. F. 6.[a]

	Blanc.	*Noir.*
4	P. D. 4.	P. D. 4.
5	P. D. 4.	F. B. 6.[b]
6	B. C. 3.	E. G. 8.
7	G. E. 2.	P. C. 6.
8	F. D. 3.	P. D. 5.
9	P. E. 5.	G. E. 8.[c]
10	C. E. 3.	P. F. 6.
11	D. 2.	P. E. 5.
12	P. E. 5.	F. E. 3.
13	D. E. 3.	C. E. 6.
14	G. F. 4.	D. E. 7.
15	G. E. 6.	D. E. 6.
16	E. G. 1.	B. D. 7.
17	P. F. 4.	P. G. 6.
18	P. H. 3.	G. 7.
19	*P. G. 4.	P. C. 5.
20	B. E. 2.	P. D. 4.
21	D. 2.	B. 6.
22	B. G. 3.	B. D. 5.
23	A. E. 1.	B. E. 3.[d]
24	*A. E. 3.	P. E. 3.
25	D. E. 3.	D. A. 2.
26	*P. F. 5.	D. B. 2.
27	P. F. 6.	G. E. 8.
28	P. G. 5.	D. 4.
29	D. 4.	P. D. 4.
30	*P. E. 6.	G. D. 6.
31	B. E. 4.	G. F. 5.

	Blanc.	*Noir.*
32	**H. F. 5.*	P. F. 5.
33	B. D. 6.	P. F. 4.
34	P. E. 7.	H. B. 8.
35	F. C. 4.†	E. H. 8.
36	B. F. 7.†	E. G. 8.
37	B. D. 8.†	E. H. 8.
38	P. E. 8. D.† & mat.	

Remarques.

[*a*] S'il jouoit de ſon côté P. C. 6.; il auroit bientôt perdu.

3		P. C. 6.
4	P. D. 4.	P. D. 4.
5	**F. 7.*†	E. F. 7.

6 D. H. 5.† regagneroit le Fou que vous avez ſacrifié avec une meilleure ſituation de jeu.

Il joue donc mieux en jouant G. F. 6.; mais ce coup même n'eſt pas ſans inconvénient, comme on le verra dans la ſeconde variante de cette Partie.

[*b*] Quoique le Fou du Roi ſoit une des meilleures pieces du jeu, il ne faut pas cependant, pour le conſerver, perdre des temps dont la perte entraînera néceſſairement celle de la Partie, comme celle-ci en ſera la preuve; il auroit mieux joué, au lieu de retirer ce Fou à la caſe

F. B. 6., de vous donner échec en jouant F. B. 4.; & auroit par-là empêché l'établissement de vos Pions au centre qui vous vaudront le gain de la Partie. Voyez la suivante.

[c] La retraite forcée de son Cavalier dans son jeu, est une preuve bien sensible de la justesse de la Remarque ci-dessus.

[d] Il porte son Cavalier à cette case pour rompre le cordon de vos Pions, à quoi il parviendroit en poussant ensuite le Pion du Cavalier de son Roi, mais vous allez rompre son projet en sacrifiant, sur le coup, votre Tour pour ce Cavalier; il faut être déjà bon Joueur, & avoir profité des instructions données dans le cours de ce Traité, pour sentir le mérite de ce sacrifice, ainsi que celui que vous ferez au trente deuxieme coup, de votre autre Tour, pour aller forcément à Dame.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere*.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. E. 5.
2	F. C. 4.	F. C. 5.
3	P. C. 3.	G. F. 6.
4	P. D. 4.	P. D. 4.
5	P. D. 4.	*F. B. 4.†

	Blanc.	*Noir.*
6	C. D. 2.	F. D. 2. †
7	B. D. 2.	*P. D. 5.
8	P. D. 5.	G. D. 5.
9	G. F. 3.	E. G. 8.
10	E. G. 1.	B. C. 6.
11	B. 3.	G. B. 6.
12	F. B. 5.	C. G. 4.
13	F. C. 6.	P. C. 6. [a]
14	P. H. 3.	C. F. 3.
15	D. F. 3.	*D. 5.
16	D. G. 3.	D. 6.
17	D. C. 3.	G. D. 5.
18	D. C. 5.	H. E. 8.
19	H. E. 1.	H. E. 1.
20	A. E. 1.	G. B. 4.
21	D. 6.	P. D. 6.
22	P. A. 3.	G. D. 3.
23	A. E. 2.	E. F. 8.
24	B. A. 5.	P. C. 5.
25	*P. C. 5. [b]	G. C. 5.
26	P. B. 4.	G. E. 6.
27	*E. F. 1.	A. C. 8.
28	A. E. 3.	P. D. 5.
29	P. F. 3.	P. D. 4.
30	A. D. 3.	*A. C. 3.
31	A. C. 3.	P. C. 3.
32	B. 3.	P. C. 2.
33	E. 1.	*G. D. 4.

Blanc.		*Noir.*
34	*B. C. 1.	G. B. 5.
35	P. A. 4.	G. C. 3.
36	P. A. 5.	G. D. 5.
37	P. B. 5.	G. C. 7.
38	P. B. 6.	P. B. 6.
39	P. B. 6.	G. A. 6.
40	P. B. 7.	E. 7.

Dans cette position, les Rois prendront respectivement les Pions P. B. 7. & P. C. 2., & la Partie doit être remise.

Remarques.

[*a*] Dans cette situation, s'il a un Pion doublé, vous en avez un qui est isolé, & il n'y a point d'avantage marqué de part ni d'autre.

[*b*] Si vous jouïez P. D. 5., vous conserveriez difficilement ce Pion, vu la proximité de son Roi, & l'éloignement du vôtre.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Blanc.		*Noir.*
1	P. E. 4.	P. E. 5.
2	F. C. 4.	F. C. 5.
3	P. C. 3.	G. F. 6.
4	P. D. 4.	P. D. 4.

Blanc.

Blanc.	*Noir.*
5 **P. E. 5.*[a]	P. D. 5.[b]
6 P. F. 6.	P. C. 4.
7 D. H. 5., &c. &c.	

Dans cette situation, soit qu'il retire son Fou F. C. 5. qui est attaqué, soit qu'il le soutienne, vous jouerez P. G. 7., & il a évidemment mauvais jeu.

Remarques.

[a] Ce Pion poussé sur son Cavalier, au lieu de reprendre celui de sa Dame, est la preuve qu'il n'a pas joué le meilleur coup, en jouant, au troisieme coup, G. E. 6.

[b] Si, à ce cinquieme coup, au lieu de pousser le Pion de sa Dame sur votre Fou, il joue D. E. 7., vous jouerez D. E. 2., ce qui le forcera à reporter son Cavalier à sa case; ou bien vous jouerez P. D. 4., ce qui vous mettra deux Pions au centre, avec une situation évidemment meilleure que la sienne.

Et si, à ce cinquieme coup, au lieu de jouer D. E. 7., il joue G. E. 4.

5	G. E. 4.
6 **F. 7.*†	E. F. 7.
7 D. F. 3.†	G. F. 6.

8 P. F. 6. doit conserver l'attaque & gagner la Partie.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. E. 5.
2	F. C. 4.	F. C. 5.
3	P. C. 3.	**D.E.7.*[a]
4	P. D. 3.	P. D. 6.
5	G. F. 3.	**C.G.4.*
6	E. G. 1.	G. F. 6.
7	C. G. 5.	E. G. 8.
8	B. D. 2.	B. D. 7.

Dans cette ſituation la Partie eſt bien égale, & ſi elle eſt jouée réguliérement de part & d'autre, elle doit aller à la remiſe.

Remarques.

[a] Il joue ce coup, pour vous empêcher de pouſſer le Pion de votre Dame deux pas, ce que vous ne pourriez faire ſans perdre le Pion de votre Roi, & par ce coup, il rompt le projet que vous aviez d'établir deux Pions au centre.

SECONDE PARTIE.

Celui qui n'a pas le Trait, joue, au deuxieme coup, le Pion du Fou de la Dame, un pas.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. E. 5.
2	F. C. 4.	P. C. 6.
3	*P. D. 4.	D. E. 7.
4	P. D. 5.	P. D. 6.
5	D. E. 2.	*P. F. 4.
6	B. C. 3.	G. F. 6.
7	C. G. 5.	P. H. 6.
8	C. F. 6. [a]	D. F. 6.
9	E. C. 1.	F. E. 7.
10	G. H. 3. [b]	P. C. 5.
11	P. F. 4.	E. G. 8.
12	P. E. 5.	D. E. 5.
13	P. F. 5.	D. E. 2.
14	B. E. 2.	C. F. 5.
15	G. F. 4.	F. G. 5.
16	P. G. 3.	B. D. 7.
17	F. D. 3.	C. G. 4.
18	A. F. 1. [c]	B. E. 5.
19	E. D. 2. [d]	P. C. 4.
20	F. E. 4.	P. B. 5.
21	P. H. 3.	C. E. 2.
22	E. 2.	F. 4.

	Blanc.	*Noir.*
23	P. F. 4.	B. D. 7.
24	E. 3.	A. E. 8.
25	A. E. 1.	B. C. 5.
26	E. F. 3.	A. E. 7.
27	*F. G. 6. [e]	A. E. 1.
28	H. E. 1.	P. A. 5.
29	H. E. 7. [f]	P. B. 4.
30	P. B. 3.	P. B. 3.
31	P. C. B. 3.	H. A. 8.
32	E. 3.	P. A. 4.
33	P. A. 4.	B. A. 4.
34	H. D. 7.	B. C. 3.
35	H. D. 6.	B. A. 2.
36	H. B. 6.	E. F. 8.
37	H. B. 7. [g]	B. C. 3.
38	H. F. 7. †	E. G. 8.
39	P. D. 6.	H. D. 8.
40	P. D. 7.	P. B. 3.
41	E. D. 4.	P. B. 2.
42	*H. E. 7.	B. 5. †
43	E. C. 5.	B. C. 7.
44	E. C. 6.	E. F. 8.
45	H. E. 1. [h] gagnera.	

Remarques.

[a] Vous faites Piece pour Piece, pour ne pas perdre de temps, & n'en pas laiſſer gagner à votre Adverſaire.

[*b*] Votre Cavalier dégagé à cette case, vous laisse la liberté de pousser deux pas le Pion du Fou du Roi; il pourroit bien attaquer ce Cavalier, & même le prendre avec le Fou de sa Dame, mais il craint de donner ouverture à votre Tour du côté où il se propose de roquer.

[*c*] Si vous ne portiez pas votre Tour à cette case, vous perdriez un Pion.

[*d*] Vous n'avez pas d'autre maniere d'empêcher le doublement du Pion qui reprendroit son Cavalier; d'ailleurs, quand il n'y a plus de Dame sur jeu, il est souvent très-à-propos d'avancer son Roi, & de s'en servir comme de la meilleure Piece du jeu; vous verrez que cette Piece vous gagnera la Partie.

[*e*] Ce coup ainsi joué décide la Partie, qui, si vous aviez joué autrement, étoit perdue pour vous.

[*f*] Ne manquez pas, quand vous le pourrez, d'établir le premier vos Tours dans le jeu de l'Adversaire, elles arrêteront la marche de son Roi, pendant que le vôtre aura toute liberté d'avancer.

[*g*] Par ce coup, vous empêchez son Roi de sortir, & de venir barrer l'arrivée de votre Pion à Dame.

[*h*] Il résulte de cette Partie que c'est

mal jouer de la part du Noir de pouſſer, au deuxieme coup, le Pion du Fou de la Dame un pas; mais il viendroit à ſes fins, & établiroit la force de ſes Pions dans le centre, ſi, au troiſieme coup, vous ne pouſſiez pas le Pion de votre Dame deux pas, l'exemple ſuivant en ſera la preuve.

MÊME PARTIE,

Que vous perdez pour n'avoir pas, au troiſieme coup, joué P. D. 4.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. E. 5.
2	F. C. 4.	P. C. 6.
3	G. F. 3.[a].	F. D. 6.
4	P. C. 3.	F. C. 7.
5	P. D. 4.	P. D. 4.
6	P. D. 4.	G. E. 7.
7	G. 5.	*P. D. 5.[b]
8	P. D. 5.	P. D. 5.
9	F. D. 3.	P. H. 6.
10	D. H. 5.	E. G. 8.
11	G. F. 3.	B. C. 6.
12	E. G. 1.	D. 6.
13	B. C. 3.	*P. A. 6.[c]
14	C. D. 2.	*P. F. 5.
15	B. E. 2.	*P. G. 5.
16	P. H. 4.[d].	P. G. 4.

	Blanc.	*Noir.*
17	C. F. 4.	**D. G. 6.*
18	D. G. 6.	G. 6.
19	C. 7.	P. F. 3.
20	P. F. 3.	G. H. 4.
21	P. F. 4.	G. F. 3.†
22	E. G. 2.	G. D. 4.
23	B. D. 4.	B. D. 4.
24	H. 1.	E. H. 7.
25	H. 5.	**H. G. 8.*† [e]
26	E. H. 1.	**H. G. 4.*
27	C. E. 5.	E. G. 6.
28	H. 3.	B. C. 6.
29	P. F. 3.	**B. E. 5.* [f]
30	P. G. 4.	B. G. 4.
31	A. F. 1.	C. D. 7.
32	H. G. 3.	P. H. 5.
33	A. E. 1.	**E. F. 6.*
34	E. G. 1.	A. H. 8.
35	P. B. 3.	**P. D. 4.*
36	A. C. 1.	C. 6.
37	A. C. 4.	A. D. 8.
38	F. C. 2.	**C. E. 4.*
39	A. C. 7.	**B. E. 3.*
40	F. E. 4.	P. E. 4.
41	H. G. 7.	B. F. 5.
42	H. F. 7.†	E. 6.
43	E. F. 2.	P. D. 3. gagnera.

Remarques.

[*a*] Votre objet dans un début de Partie, eſt de dégager vos Pieces, mais la maniere de le faire n'eſt point indifférente, & doit être néceſſairement ſubordonnée à la marche que tient votre Adverſaire ; tel coup qui eſt bien joué dans une circonſtance, ſera, dans toute autre, la cauſe de la perte de votre Partie ; & ayant une fois perdu le temps précieux de jouer le coup juſte, vous ne ſerez communément plus à même d'y revenir.

[*b*] Si le noir, au ſeptieme coup, au lieu de **P. D. 5.*, eût joué E. G. 8., vous auriez joué D. H. 5., il eût joué P. H. 6. ; & vous, jouant alors G. F. 7., vous euſſiez gagné.

[*c*] Il pouſſe ce Pion, pour empêcher votre Cavalier de ſe porter ſur ſa Dame & ſur ſon Fou, qu'il veut maintenir dans leur poſition.

[*d*]. Vous pouſſez ce Pion, pour l'engager à pouſſer le ſien, ce qui vous donnera la liberté de jouer C. F. 4., pour dépoſter ſa Dame, dont la direction vous incommode ſur cette ligne ; mais ce coup, en apparence bien joué, lui donnera un Pion de gain, & celui de la

Partie par la ſuite ; ſi vous vous étiez déterminé à pouſſer plutôt le Pion de votre Cavalier un pas, la Partie bien jouée de part & d'autre, auroit pu tourner à la remiſe ; mais, & on l'a dit ailleurs, on ne peut ſaiſir toutes les combinaiſons poſſibles de ce jeu.

[*e*] Il joue ce coup pour forcer votre Roi à ſe retirer ſur ſa ligne, & vous ôter, par-là, la liberté de doubler vos Tours.

[*f*] Il ſe détermine à un échange forcé de ſa Tour, d'autant mieux que gagnant par-là un ſecond Pion de plus, il doit gagner la Partie. . . . . .

TROISIÈME PARTIE.

Celui qui a le Trait, joue, au deuxieme coup, le Cavalier du Roi à la troiſieme caſe de ſon Fou.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. E. 4.
2	G. F. 6.	P. D. 3.
3	P. D. 5.	P. F. 4.
4	P. E. 4.[*a*].	P. E. 5.
5	G. 4.	P. D. 4.
6	P. F. 5.[*b*].	F. C. 4.
7	P. C. 5.	P. C. 3.
8	B. C. 6.	G. E. 2.

	Noir.	*Blanc.*
9	P. H. 5.[c]	P. H. 3.
10	G. H. 6.	E. G. 1.
11	B. A. 5.	F. B. 5.†
12	C. D. 7.	F. D. 7.†
13	D. 7.	**P. D. 5.*
14	P. C. 4.[d]	P. B. 4.
15	P. B. 3.	P. B. 3.
16	P. B. 6.	C. E. 3.
17	F. E. 7.	**G. F.* 4.[e]
18	G. 8.	G. 6.
19	H. 7.	P. E. 6.
20	D. B. 7.	P. D. 6.
21	F. 6.	H. F. 5.
22	E. C. 8.	H. A. 5.
23	P. A. 5.	A. 5.
24	P. A. 6.	A. C. 5.†
25	E. B. 8.	A. C. 7.
26	D. B. 5.	B. A. 3.
27	D. F. 5.	**B. C.* 4.
28	D. G. 6.	C. A. 7.†
29	E. A. 8.	B. 6. mat.

Remarques.

[a] Si, au lieu de prendre ce Pion, il prend celui du Fou de votre Roi, vous pousserez le Pion de votre Roi sur son Cavalier, & vous reprendrez ensuite son Pion avec le Fou de votre Dame.

[b] Si le Noir à ce ſixieme coup, au lieu de pouſſer le Pion du Fou du Roi deux pas, pouſſoit un pas le Pion de ſon Roi & jouoit P. E. 3., il embarraſſeroit fort votre jeu; menacé d'un échec du Cavalier à la Dame & à la Tour, vous ne pourriez que jouer G. H. 3., il joueroit ſur le coup P. C. 5., & auroit grand jeu pour le gain de la Partie; & voilà comment un ſeul coup, un ſeul temps en change l'état, & cela du gain à la perte.

Vous auriez bien pu prévenir ce coup en jouant, au troiſieme coup, C. G. 5, mais dès-lors c'étoit une toute autre Partie; on ne peut épuiſer toutes les variantes poſſibles de ces débuts, & c'eſt pour la plus grande inſtruction qu'on fait perdre cette Partie au Noir, en indiquant en même temps le coup par lequel il auroit pu la gagner, ainſi que celui par lequel vous auriez pu le prévenir.

[c] Il pouſſe ce Pion pour éviter d'avoir un Pion doublé ſur la ligne de la Tour de ſon Roi, ce qui arriveroit ſi vous pouſſiez le Pion de votre Tour ſur ſon Cavalier, & le preniez enſuite avec le Fou de votre Dame. . . .

[d] Il pouſſe ce Pion pour couper la

communication des vôtres ; mais en pouſſant, ſur le coup, le Pion du Cavalier de votre Dame ſur ſon Cavalier qui qui n'a point de retraite, il eſt obligé de prendre votre Pion en paſſant, ce qui rejoint les vôtres, & aſſure leur force.

[e] Ce cavalier porté à la caſe G. 6., tiendra les Pieces du Noir renfermées, juſqu'à ce que vous ayez diſpoſé les vôtres pour le mat qu'il ne pourra éviter.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Le Noir, au troiſieme coup, au lieu de pouſſer le Pion de la Dame deux pas, ſort le Fou de ſon Roi.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. E. 4.
2	G. F. 6.	P. D. 3.
3	F. C. 5.	P. C. 3.
4	P. C. 6.	P. D. 4.
5	P. D. 4.	P. D. 4.
6	F. B. 4.†	C. D. 2.
7	F. D. 2.†	B. D. 2.
8	*D. B. 6.	*P. E. 5.
9	G. D. 5.	B. 3.
10	E. G. 8.	F. D. 3.
11	P. F. 6.	G. F. 3.
12	P. E. 5.	P. E. 5.

	Noir.	*Blanc.*
13	G. F. 4.	E. G. 1.
14	G. D. 3.	D. 3.
15	*D. 8.	A. E. 1.
16	B. A. 6.	G. D. 4.
17	B. C. 7.	G. F. 5.
18	P. D. 5.	G. 3.
19	B. E. 6.	*B. D. 4.
20	P. C. 5.	B. E. 6.
21	C. E. 6.	*P. F. 4.
22	D. B. 6.	*P. F. 5.
23	P. C. 4.†	*D. E. 3.
24	*D. E. 3. [a].	A. E. 3.
25	C. D. 7.	P. E. 6.
26	C. 6.	*G. E. 2.
27	H. F. 6.	G. D. 4.
28	*P. G. 6. [b].	*P. G. 4.
29	P. F. 5. [c].	P. F. 5.
30	E. F. 8.	H. F. 4.
31	E. 7.	A. G. 3.
32	P. H. 6.	A. G. 7.
33	E. D. 6.	*E. F. 2.
34	E. 5.	E. 3.
35	E. D. 6.	G. C. 6.
36	P. C. 6. [d].	H. F. 1.
37	P. C. 5.	A. G. 3.
38	A. F. 8.	A. F. 3.
39	P. A. 5.	P. A. 4.
40	P. H. 5.	P. H. 4.

Noir.	*Blanc.*
41 A. G. 8.	A. F. 4.
42 A. G. 3.†	H. F. 3.

Dans cette situation, la Partie est remise, & celui qui voudra la gagner courra risque de la perdre.

Remarques.

[*a*] Si le Noir, au vingt-quatrieme coup, au lieu de faire Dame pour Dame, poussoit son Pion sur la vôtre, vous joueriez D. G. 5, & gagneriez.

Noir.	*Blanc.*
24 P. D. 4.	D. G. 5.
25 C. D. 5.	**P. F. 6.*
26 P. G. 6.	**G. H. 3.*
27 H. F. 7.	**G. F. 4.*
28 D. C. 6.	G. 6.
29 P. G. 6.	D. G. 6.‡
30 E. H. 8.	**H. F. 5.*
31 D. 7.	H. 5.†
32 H. 7.	**P. E. 6.*
33 D. C. 7.	P. E. 7. gagnera.

[*b*] Il pousse ce Pion pour défunir les vôtres.

[*c*] Si, au lieu de prendre votre Pion,

il pouſſoit le ſien, & jouoit P. G. 5., il auroit perdu;

	Noir.	*Blanc.*
29	P. G. 5.	*P. H. 4.
30	P. H. 6.	P. G. 5.
31	P. G. 5.	G. F. 3. gagneroit.

[*d*] Il a été déjà remarqué qu'un Pion doublé faiſant grouppe avec deux autres, n'eſt point un déſavantage, encore moins lorſqu'ils ſont ſoutenus du Roi; d'ailleurs, s'il avoit repris le Cavalier avec ſon Roi, il n'auroit pu enſuite rapprocher ce Roi de vos Pions, pour arrêter leur progrès, ſans perdre le Pion du Cavalier de ſa Dame.

MÊME PARTIE, *Autre Maniere.*

Vous pouſſez, au troiſieme coup, le Pion du Fou du Roi deux pas.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. E. 4.
2	G. F. 6.	P. D. 3.
3	F. C. 5.	P. F. 4.
4	*F. G. 1. [*a*]	H. G. 1.
5	P. F. 4.	C. F. 4.
6	*P. C. 6.	*C. E. 3.

	Noir.	*Blanc.*
7	P. D. 5.	P. D. 5.
8	G. D. 5.	C. F. 2.
9	E. G. 8.	**D. F. 3.*[b]
10	H. E. 8.†	F. E. 2.
11	D. E. 7.	P. A. 3.
12	D. E. 5.	P. D. 4.
13	D. E. 7.[c]	P. C. 4.
14	G. F. 6.	**C. H. 4.*
15	C. G. 4.	D. G. 4.[d]
16	G. 4.	**C. E. 7.*
17	H. E. 7.	P. H. 3.
18	G. F. 6.	B. C. 3.
19	B. D. 7.	E. C. 1.[e]
20	A. D. 8.	F. 3.
21	B. 6.	P. B. 3.
22	H. D. 7.	B. E. 2.
23	P. A. 5.	P. A. 4.
24	G. E. 8.[f]	**E. C. 2.*
25	G. C. 7.	E. C. 3.
26	G. E. 6.	**F. G. 4.*
27	H. E. 7.	F. E. 6.
28	H. E. 6.	B. F. 4.
29	H. E. 4.	P. G. 3.
30	B. C. 8.[g]	H. E. 1.
31	A. E. 8.	H. E. 4.
32	A. E. 4.	**E. D. 3.*
33	A. E. 8.	P. G. 4.
34	B. D. 6.	**A. D. 2.*

	Noir.		*Blanc.*
35	P. H. 6.	A. E. 2.	
36	A. E. 2.	B. E. 2.	
37	E. F. 8.	P. C. 5.	
38	B. E. 8.	E. C. 4.	
39	B. F. 6.	B C. 3.	
40	E. 7.	**P. D. 3.*	
41	P. D. 5.	B. D. 5.	
42	B. D. 5.	E. D. 5.	
43	E. D. 7.	P. H. 4.	
44	P. F. 6.	P. H. 5.	
45	E. 7.	E. 4.	
46	E. 6.	E. F. 4.	
47	E. 7. [*h*]	E. F. 5.	
48	E. F. 7.	E. 4.	
49	E. 6.		

Dans cette ſituation, la Partie eſt remiſe.

Remarques.

[*a*] S'il eût roqué, vous auriez dû jouer, ſur le coup, P. F. 5.

[*b*] Vous n'avez pas de temps à perdre pour dégager votre Dame, & vous mettre en état de roquer de ce côté.

[*c*] Si, au lieu de D. E. 7., il jouoit D. H. 2, vous joueriez P. G. 3, enſuite vous ſortiriez le Cavalier de la Dame, puis roqueriez de ce côté, & auriez beau jeu au moyen de l'ouverture de votre Tour ſur ſon Roi.

[*d*] Si, au lieu de *D. G. 4.*, vous jouïez C. F. 6., il joueroit D. E. 2.†, vous joueriez de même D. E. 2.†, & lui jouant alors H. E. 2.†, il gagneroit une Piece, & conſéquemment la Partie.

[*e*] Il eſt viſible que cette Partie tend à la remiſe; on va cependant la continuer pour l'inſtruction.

[*f*] Son projet eſt d'arriver à la caſe G. E. 6., pour attaquer le Pion P. D. 4.

[*g*] N'ayant rien de mieux à faire, il cherche des poſtes pour ſon Cavalier; quant à préſent, il veut l'amener à la caſe B. F. 5.

[*h*] Si le Noir, au quarante-ſeptieme coup, au lieu de jouer E. 7., pour maintenir ſon Roi en oppoſition au vôtre, ſe fût porté ſur votre Pion P. C. 5., il auroit perdu, parce que vous vous ſeriez porté ſur les Pions P. G. 7., P. F. 6. & P. H. 6., auriez eu le temps de les prendre, & de mener votre Pion P. H. 5. à Dame, avant qu'il eût pu y mener ſon Pion P. A. 5. Voyez ci-après, au cinquieme Chapitre, comment il faut faire manœuvrer les Rois ſur les fins de Partie.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Vous ſoutenez le Pion du Roi avec le Cavalier de la Dame.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. E. 4.
2	G. F. 6.	B. C. 3.
3	F. C. 5.	F. C. 4.
4	P. C. 6.	G. F. 3.[*a*]
5	P. D. 5.	P. D. 5.
6	☞P. D. 5.	F. B. 5.†
7	C. D. 7.	G. E. 5.[*b*]
8	C. B. 5.	B. 5.

9 F. 2.†, & enſuite D. B. 6.† doit gagner.

Remarques.

[*a*] Vous devriez jouer plutôt D. E. 2., ce qui changeroit l'état de la Partie à votre avantage.

[*b*] Ce coup mal joué vous fera perdre la Partie, vous devriez plutôt jouer F. D. 7.†, & avec cela le Noir auroit encore une ſorte d'avantage, ayant deux Pions réunis au centre; on a déjà obſervé le riſque qu'il y a de porter en avant ſes Pieces ſans les ſoutenir, elles ſont priſes par un Echec double, ou donné à la découverte.

☞ *Renvoi de la Partie précédente au ſixieme coup, que le Noir, au lieu de reprendre le Pion, pouſſe le ſien ſur votre Cavalier, & joue*

	Noir.	*Blanc.*
6	P. E. 4.	D. E. 2.
7	P. D. 5.	F. B. 5.†
8	B. C. 6.	P. D. 3.
9	D. E. 7.	P. E. 4.
10	P. E. 4.	G. 5.
11	C. F. 5.	P. F. 3.
12	P. F. 3.	D. E. 7.†
13	F. E. 7.	G. F. 3.
14	E. G. 8.[c].	F. C. 6.
15	P. C. 6.	G. D. 4.
16	C. D. 7.	E. G. 1. &c.

Dans cette ſituation, la Partie eſt à peu près égale, quoique le Noir ait un Pion iſolé.

Remarques.

[c] Si, au lieu de roquer au quatorzieme coup, il prenoit le Pion & jouoit C. 2., vous joueriez G. D. 4., & regagneriez le Pion avec une meilleure diſpoſition de jeu.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Vous jouez, au troiſieme coup, le Cavalier du Roi à la troiſieme caſe de ſon Fou.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. E. 4.
2	G. F. 6.	B. C. 3.
3	F. C. 5.	G. F. 3.[*a*]
4	G. 4.	P. D. 4.
5	P. D. 4.	G. D. 4.
6	G. F. 2.	E. F. 2.
7	D. F. 6.†	E. 3.
8	B. C. 6.	B. E. 2.
9	P. D. 5.	P. H. 3.[*b*]
10	D. E. 5.	P. C. 3.[*c*]
11	D. E. 4.†	E. F. 2.
12	D. H. 4.†	E. G. 1.
13	E. G. 8.	**C. F.* 4.
14	H. E. 8.	C. G. 3.
15	D. F. 6., ou D. H. 5....	E. H. 2. &c.

Dans cette ſituation, vous devez gagner la Partie au moyen de la Piece que vous avez de plus pour deux Pions; mais vous l'auriez perdue ſi le Noir avoit joué le coup juſte. Voyez le deuxieme Renvoi ſur le dixieme coup de cette Partie.

Remarques.

[*a*] Ce coup n'eſt pas le mieux joué, & il eſt toujours dangereux de laiſſer venir ainſi ſur ſoi le Cavalier du Roi adverſaire, ſoutenu de ſon Fou, lorſque vous n'avez pas encore dégagé le Fou de votre Roi; ce qui vous empêche de roquer & de vous procurer par-là le ſervice & la défenſe de votre Tour.

[*b*] Vous pouſſez ce Pion pour l'empêcher de porter le Fou de ſa Dame à la caſe C. G. 4., ce qui le mettroit à même de prendre votre Cavalier B. E. 2. qui ſoutient votre Cavalier G. D. 4.

[*c*] Vous prévoyez que devant ramener votre Roi dans ſon jeu, votre Cavalier a beſoin d'être ſoûtenu d'ailleurs; ce Pion pouſſé l'empêchera auſſi de porter ſur vous ſon Cavalier & de jouer B. 4.

☞ *Renvoi ſur cette Partie au neuvieme coup, que le Noir, au lieu de pouſſer le Pion de la Dame, roque, & joue*

Noir.	*Blanc.*
9 E. G. 8.	P. C. 3.
10 H. E. 8.	B. G. 3.
11 P. D. 5.	F. B. 5.

Noir.	*Blanc.*
12 D. G. 6.[*d*].	F. C. 6.
13 H. E. 4.† [*e*].	G. E. 4.
14 D. E. 4.†	E. F. 2.
15 C. G. 4.	F. D. 5., &c. &c.

Vous restez encore avec un jeu supérieur au sien, parce que, s'il retire sa Dame en donnant échec, vous le couvrez en jouant F. 3.; & s'il se décide à prendre, tout se réduira à des Pieces pour Pieces, & il vous restera toujours celle que vous avez de plus.

Remarques.

[*d*] S'il jouoit P. E. 4., vous joueriez F. C. 6., & portant ensuite votre Tour à la case H. F. 1., vous ramenerez votre Roi dans son jeu, comme si vous aviez roqué.

[*e*] S'il avoit repris le Fou, vous auriez joué H. F. 1., comme il est prescrit dans la Remarque précédente.

☞ *Second Renvoi de cette Partie au dixieme coup, que le Noir, au lieu de jouer* D. E. 5., *joue mieux en roquant, & joue* . . . . .

Noir.	*Blanc.*
10 E. G. 8. [*f*]	P. C. 3.
11 **H. E. 8.*	B. G. 3.
12 D. E. 5. gagnera.	

Remarque.

[*f*] Voilà enfin que le Noir a joué le coup juſte, & comment un ſeul coup, un ſeul temps, change le ſort d'une Partie, du gain à la perte, comme on l'a déjà vu, & comme on le verra dans la ſuite de ce Traité.

MÊME PARTIE,

Ou Renvoi de la Partie précédente au cinquieme coup, qu'au lieu de reprendre le Pion en jouant G. D. 4., *vous jouez* B. A. 4.

Noir.	*Blanc.*
5	B. A. 4.
6 F. B. 4.†	C. D. 2.
7 D. E. 7.	F. D. 3.
8 P. B. 5.	F. B. 5.

9 D. E. 4. † conſervera ſon Pion de gain, & doit gagner.

Voyons

Voyons néanmoins si, en jouant G. F. 3. au troisieme coup, vous avez décidément perdu, si vous ne pourrez pas ramener cette Partie à l'égalité, & même la gagner si le Noir ne joue pas le coup juste.

1	P. E. 5.	P. E. 4.
2	G. F. 6.	B. C. 3.
3	F. C. 5.	G. F. 3.
4	G. 4.	*G. E. 5.
5	☞ G. F. 2.	D. H. 5.
6	E. G. 8.	F. C. 4.
7	D. E. 7.	B. D. 5.
8	D. 6.	H. F. 1. gagnera.

☞ *Renvoi de cette Partie au cinquieme coup, qu'au lieu de jouer* G. F. 2, *le Noir joue mieux en jouant* F. 2.†,

	Noir.	*Blanc.*
5	F. 2†	E. 2,
6	G. E. 5.	E. F. 2.
7	D. F. 6.†	E. 1.[a]
8	P. D. 6.	P. D. 4.
9	G. 6.	F. D. 3.
10	P. C. 6.	C. E. 3,
11	E. G. 8.	D. F. 3., &c. &c.

Dans cette situation la Partie est au

moins égale, ſi même vous n'avez pas plus beau jeu ayant ſorti toutes vos Pieces.

On peut ſe convaincre par les différents réſultats des variantes de cette Partie, de l'importance d'un temps perdu, & de la néceſſité de jouer le coup juſte dans l'attaque comme dans la défenſe.

Remarques.

[*a*] Si, au ſeptieme coup, vous euſſiez retiré votre Roi à la caſe E. G. 1, il auroit joué G. 4., puis D. 4., & vous auroit donné mat.

QUATRIEME PARTIE.

Celui qui a le Trait joue, au deuxieme coup, le Pion du Fou de la Dame un pas.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. E. 4.
2	P. C. 6. [*a*]	*P. D. 4.
3	P. D. 4.	D. 4.
4	P. D. 6.	*P. F. 4.
5	*P. F. 5.	P. E. 5.
6	D. C. 7.	F. C. 4.
7	P. E. 5.	P. E. 5.
8	P. C. 5. [*b*]	D. 5.
9	B. C. 6.	G. F. 3.

	Noir.	Blanc.
10	B. 4.	D. 1.
11	P. A. 6.	P. A. 4.
12	G. E. 7.	E. G. 1.
13	P. G. 6.	*C. G. 5.
14	F. G. 7.	*C. F. 6.
15	G. 8.	C. G. 7.
16	D. G. 7.	G. 5.
17	G. H. 6.	B. C. 3.
18	B. C. 6.	D. 5.
19	B. E. 7.	*D. 6.
20	C. D. 7.	*P. E. 6.
21	C. 6.	*A. D. 1.
22	G. 4.	*D. 7.†
23	C. D. 7.	P. D. 7.†
24	E. D. 8.	G. E. 6.† mat.

Remarques.

[*a*] Ce coup n'eſt pas des mieux joués, mais il ne décide pas la perte *forcée* de la Partie pour le Noir, comme vous le verrez par la ſuite.

[*b*] C'eſt ce coup qui fait perdre décidément la Partie au Noir; il auroit dû plutôt jouer P. B. 5., pour chaſſer votre Fou de la ligne ſur laquelle vous gênez la marche de ſon Roi & de ſes Pieces, alors de deux choſes l'une, ou vous auriez joué F. G. 8.; & lui, jouant H. G. 8., il

ſe ſeroit débarraſſé de ce Fou, ou vous auriez retiré ce Fou à la caſe F. B. 3.

8	P. B. 5.	F. B. 3.
9	P. A. 5.	P. A. 3.
10	*B. A. 6.	G. F. 3.
11	F. C. 5.	D. 3.
12	G. E. 7.	C. E. 3.
13	P. H. 6.	B. D. 2.
14	F. E. 3.	D. E. 3.
15	P. C. 5.	E. G. 1.
16	P. C, 4. &c. &c.	

Dans cette ſituation le Noir, ayant maſqué votre Fou, roquera, & a auſſi beau jeu que vous à la Partie.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Ou. Renvoi de la Partie précédente au ſixieme coup, que le Noir, au lieu de jouer D. C. 7., *pouſſe le Pion de ſa Dame, & joue* P. D. 5.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. E. 4.
2	P. C. 6.	*P. D. 4.
3	P. D. 4.	D. 4.
4	P. D. 6.	*P. F. 4.
5	*P. F. 5. [a].	*P. E. 5.
6	P. D. 5.	*D. F. 2. [b]

	Noir.	*Blanc.*
7	C. E. 6.	G. F. 3.
8	B. D. 7.	G. D. 4.
9	F. C. 5.	P. C. 3.
10	D. B. 6.	C. E. 3.
11	F. D. 4.	P. D. 4.
12	G. E. 7.	F. D. 3.
13	E. G. 8.	**P. H. 3.*
14	D. C. 7.[c]	**P. G. 4.*
15	P. G. 6.	**P. G. 5.*[d]
16	P. B. 6.	B. C. 3.
17	P. C. 5.	**E. C. 1.*[e]
18	P. D. 4.	C. D. 4.
19	B. C. 5.	**P. H. 4.*
20	B. D. 3.	A. D. 3.
21	C. F. 7.[f]	P. H. 5.
22	☞ P. B. 5.	A. H. 3.
23	P. B. 4.	**P. E. 6.*
24	C. E. 8.	P. G. 6.
25	C. G. 6.	**A. H. 7.*
26	C. H. 7.	H. 7.
27	E. H. 7.	D. H. 4.†
28	E. G. 8.	D. H. 8.† mat.

Remarques.

[a] Il auroit mal joué d'attaquer votre Dame avec le Pion du Fou de la ſienne, parce que le Pion de ſa Dame, qui, de ce côté, eſt à la tête de ſes Pions, ſeroit

resté en arriere, & par conséquent sans soutien ni force.

[b] Votre Dame ramenée à cette case soutiendra, en temps & lieu, la ligne de vos Pions.

[c] Sa Dame lui étant désormais inutile à cette case, il la retire pour faire place à ses Pions, & les pousser en avant.

[d] Vous poussez ce Pion dans l'intention de faire par la suite ouverture sur son Roi, avec le Pion de votre Tour.

[e] Vous roquez du côté de votre Dame, pour être d'autant plus libre de poursuivre votre attaque sur votre droite; vous auriez d'ailleurs très-mal joué de prendre le Pion offert, parce qu'en tel cas le Pion de sa Dame & celui de son Fou se réunissant de front, auroient gêné la marche de vos Pieces; il est rarement à propos de prendre les Pions offerts, parce qu'on ne les offre à prendre que pour en tirer avantage.

[f] Il retire son Fou à cette case, pour soutenir le Pion du Cavalier de son Roi.

☞ *Renvoi de la Partie précédente au vingt-deuxieme coup, où le Noir, au lieu de jouer* P. B. 5., *prend le Pion, & gagne la Partie.*

	Noir.	*Blanc.*
22	P. H. 5.	A. H. 3.
23	D. 7.[g].	D. E. 2.
24	D. E. 6.	B. 5.
25	*G. C. 6.	C. 3.
26	P. D. 4.	B. D. 4.
27	G. D. 4.	C. D. 4.
28	D. A. 2.	C. 3.
29	A. D. 8.	H. D. 1.
30	C. B. 3.	H. D. 8.
31	D. A. 1.†.	E. D. 2.
32	H. D. 8.†.	A. D. 3.
33	H. D. 3.†.	D. 3.
34	D. 1.†.	E. 3.
35	D. G. 1.†.	E. D. 2.
36	D. F. 2.†.	E. C. 1.
37	D. F. 4.†[h].	D. 2.
38	D. F. 1.†.	D. E. 1.
39	D. E. 1.†.	C. E. 1.
40	E. F. 7.	E. D. 2.
41	E. G. 6.	C. H. 4.
42	*P. F. 4.	E. C. 3.
43	C. E. 6.	E. D. 4.
44	*E. F. 5.	P. B. 4.

Noir.	*Blanc.*
45 E. G. 4.	C. F. 2.
46 P. H. 4. gagnera.	

Remarques.

[*g*] Il ne joue pas P. B. 5., parce qu'il prévoit que vous joueriez E. B. 1., & que par ce coup vous défendriez votre Pion P. A. 2., & auriez d'ailleurs la liberté de vous ſervir de votre Cavalier.

[*h*] Quand vous aurez porté votre Dame dans le jeu de votre Adverſaire, il faut combiner les Echecs que vous pouvez donner, de maniere qu'en attaquant le Roi, vous attaquiez en même-temps une Piece ou un Pion, & même qu'en prenant cette Piece ou ce Pion, vous donniez toujours échec, ce qui eſt eſſentiel, lorſque vous prévoyez que, ceſſant de donner échec, il va vous le donner lui-même ſur le coup, & qu'il ne vous quittera plus qu'il ne vous ait fait mat, ou qu'il n'ait obtenu ſur vous un avantage déciſif pour le gain de la Partie, ou pour la remiſe, s'il ne peut mieux faire.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere,*

Par laquelle on eſſaie de prouver qu'elle peut être remiſe.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. E. 5.	P. E. 4.
2	P. C. 6.	P. D. 4.
3	**G. F. 6.*	C. G. 5.
4	D. E. 7.	C. F. 6.
5	D. F. 6.	G. F. 3.
6	F. D. 6.	F. C. 4.
7	E. G. 8.	E. G. 1.
8	F. C. 7.	P. C. 3.
9	P. D. 6.	P. H. 3.
10	B. D. 7.	B. D. 2.
11	P. B. 5.	F. B. 3.
12	B. 6.	**P. A. 4.*
13	C. E. 6.	P. A. 5.
14	B. D. 7.	F. E. 6.
15	D. E. 6.	P. B. 4.
16	**P. F. 5.*	P. F. 5.
17	D. F. 5.	**P. E. 5.*
18	B. E. 5.	G. E. 5.
19	D. E. 5.	A. C. 1.
20	P. D. 5.	P. G. 3.
21	H. F. 6.	B. F. 3.
22	D. H. 5.	E. G. 2.
23	A. F. 8.	B. D. 4.
24	D. E. 5.	D. E. 2.

	Noir.	*Blanc.*
25	D. 6.	A. E. 1.
26	F. B. 8.	**P.* F. 4.
27	H. G. 6.	E. H. 2.
28	P. A. 6.	**D.* E. 7.
29	D. E. 7.	A. E. 7.
30	F. D. 6.	A. 7.
31	**P.* C. 5.	B. C. 2.
32	P. B. 4.	B. 4.
33	F. B. 4.	P. B. 4.
34	A. C. 8.	H. F. 2.
35	A. C. 4.	A. D. 7.
36	A. B. 4.	A. D. 5.
37	A. 4.	H. C. 2.
38	A. 5.	H. C. 7.
39	H. F. 6.	A. D. 8.†
40	H. F. 8.	A. D. 7.
41	H. E. 8.	A. G. 7.†
42	E. H. 8.	A. H. 7.†
43	E. G. 8.	H. G. 7.†
44	E. F. 8.	H. F. 7.†
45	E. G. 8.	A. G. 7.†
46	E. H. 8.	A. H. 7.†

Dans cette ſituation vous n'avez rien de mieux à faire que de finir par des Echecs perpétuels, car ſi vous eſſayez de gagner la Partie, à cauſe que vous avez un Pion de plus, vous la perdrez vous-même,

parce que ses deux Pions sont plus près de Dame, & votre Roi trop éloigné pour les empêcher d'y parvenir; en voici la preuve :

	Noir.	*Blanc.*
46	E. H. 8.	H. B. 7.
47	H. E. 7.	A. E. 7.
48	*P. B. 4.	A. B. 3.
49	A. B. 5.	A. B. 3.
50	P. A. 5. ira forcément à Dame.	

CINQUIEME PARTIE.

Celui qui n'a pas le Trait, débute par pousser le Pion du Fou de la Dame, deux pas.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. C. 5.
2	P. F. 4.	B. C. 6.
3	G. F. 3.	P. D. 5.
4	P. E. 5.	C. G. 4.
5	P. H. 3.	C. F. 3.
6	D. E. 3.	P. E. 6.
7	F. B. 5.	G. E. 7.
8	E. G. 1.	D. B. 6.
9	F. C. 6. † [a].	G. C. 6.
10	P. C. 3.	F. E. 7. [b]
11	E. H. 1.	E. G. 8.
12	B. A. 3.	P. F. 6.

	Blanc.	*Noir.*
13	D. G. 4.	B. A. 5.
14	P. F. 6.	H. F. 6.
15	P. D. 3.	A. F. 8.
16	B. C. 2.	F. D. 6.
17	P. B. 3.	D. C. 7.
18	P. G. 3.	H. G. 6.[c]
19	D. F. 3.	B. C. 6.
20	C. D. 2.	B. E. 7.
21	A. E. 1.	B. F. 5.[d]
22	P. G. 4.	B. E. 7.
23	A. E. 2.	H. F. 6.[e]
24	D. G. 2.	F. 4.
25	C. F. 4.	H. F. 4.
26	H. F. 4.	D. F. 4.
27	A. E. 6.	B. G. 6.
28	A. E. 1.	B. H. 4.
29	D. 5.†	E. H. 8.
30	D. E. 4.	D. G. 3. gagnera.

Remarques.

[*a*] Si, au neuvieme coup, au lieu de F. C. 6, vous jouïez

9	F. E. 2.	B. D. 4.
10	D. 3.	P. C. 4. gagneroit.

[*b*] Si le Noir donnoit échec, jouant P. C. 4., ce feroit un temps perdu; en

général, il ne faut donner des Echecs que lorsqu'il en résulte un avantage quelconque, le gain d'une Piece, d'un Pion ou d'un temps pour l'avancement de votre jeu.

[c] Si le Noir, au dix-huitieme coup, au lieu de H. G. 6., jouoit P. E. 5, il auroit encore plutôt gagné.

18 . . . . . P. E. 5.
19 B. E. 3. . . . . D. C. 6. gagneroit; mais quoique la plus grande régularité demande qu'on gagne par le moins de coups possibles, la maniere dont le Noir gagnera la Partie, n'en servira pas moins à l'instruction.

[d] Il avoit en vue d'amener son Cavalier à cette case, en jouant, au dix-neuvieme coup, B. C. 6.

[e] Ayant rempli son objet, qui étoit de vous faire pousser le Pion du Cavalier du Roi, il attaque victorieusement votre Pion P. F. 4, dont le gain décidera de celui de la Partie.

Observation générale : Pour vous rendre certain si vous pouvez prendre utilement un Pion ou une Piece, calculez d'un simple coup-d'œil, par combien de Pions ou Pieces il est attaqué, & combien votre adversaire en a dessus pour le

défendre ; ſi vous avez un Pion ou une Piece de plus pour l'attaque, que l'Adverſaire n'en a pour la défenſe, dans ce cas, ce Pion ou Piece eſt vraiment en priſe ; ſi le nombre de Pions ou Pieces eſt égal de part & d'autre pour la défenſe comme pour l'attaque, dans ce cas, en le prenant, tout ſe réduira à des priſes réciproques, & vous ne vous déterminerez à ces échanges, qu'après avoir combiné quel en ſera le réſultat, c'eſt-à-dire, quelle ſera la diſpoſition ultérieure du jeu, & ſi vous y trouverez quelqu'avantage.

Ce calcul, ainſi ſimplifié, vous guidera pour la marche de vos Pions & Pieces, & vous éclairera ſur la marche de celles de l'Adverſaire. Un Pion pouſſé en avant, de part ou d'autre, une Piece portée à une caſe plutôt qu'à une autre, décide pour l'ordinaire du gain ou de la perte d'une Partie ; voilà, à proprement parler, la Tactique des Echecs, celui qui la poſſede le mieux a l'avantage.

☞ *Renvoi de la Partie précédente au quatorzieme coup, qu'au lieu de jouer* P. F. 6. [*f*], *vous jouez*

	Blanc.	*Noir.*
14	**H. E. 1.*	P. E. 5. [*g*]
15	H. E. 5.	H. F. 6.
16	P. D. 3.	H. G. 6.
17	D. E. 2.	A. F. 8.
18	**P. F. 5.*	H. F. 6.
19	C. G. 5.	H. F. 7.
20	H. E. 6.	F. D. 6.
21	F. G. 4. doit gagner.	

Remarques.

[*f*] Vous avez perdu cette partie en jouant au quatorzieme coup P. F. 6., parce qu'en jouant ainſi, vous lui avez donné un temps dont il a profité pour doubler ſes Tours.

[*g*] Si le Noir, à ce quatorzieme coup, au lieu de prendre le Pion, eût pouſſé le ſien, & joué P. F. 5., il auroit mieux défendu la Partie; ce qui vient en preuve de ce qu'on a avancé ci-deſſus, que le gain ou la perte de la Partie dépend de la premiere faute, du premier temps perdu de part ou d'autre.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Le Noir, au onzieme coup, roque du côté de la Dame.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. C. 5.
2	P. F. 4.	B. C. 6.
3	G. F. 3.	P. D. 5.
4	P. E. 5.	C. G. 4.
5	P. H. 3.	C. F. 3.
6	D. F. 3.	P. E. 6.
7	F. B. 5.	G. E. 7.
8	E. G. 1.	D. B. 6.
9	F. C. 6.†	G. C. 6.
10	P. C. 3.	F. E. 7.
11	E. H. 1.	**E. C. 8.*
12	P. D. 3.	**P. H. 5.*
13	B. A. 3.	P. F. 6.
14	D. E. 2.	P. E. 5.
15	P. E. 5.	**P. G. 5.*
16	☞B. C. 2.	P. G. 4.
17	P. B. 3.	A. G. 8.
18	C. F. 4.	D. 8.
19	B. E. 3.	D. E. 8.
20	C. H. 2.[a].	D. G. 6.
21	A. D. 1.	**P. D.* 4.
22	P. D. 4.	G. D. 4.
23	D. 2.	F. G. 5.
24	A. E. 1.	G. F. 5.

	Blanc.	*Noir.*
25	C. F. 4.	F. 4.
26	H. F. 4.	**P. H.* 3.[*b*]
27	P. G. 4.	G. E. 3.
28	A. E. 3.	P. G. 4.
29	A. G. 3.	D. H. 5.
30	D. E. 3.	P. B. 6.
31	P. D. 4.	A. G. 5.
32	H. E. 4.	P. D. 4.
33	D. 4.	H. D. 8.
34	D. C. 4.†	E. B. 8.
35	D. E. 6.	**P. H.* 2.
36	H. E. 1.	D. H. 4.
37	A. E. 3.	P. G. 3. gagnera.

Remarques.

[*a*] Vous retirez votre Fou à la case C. H. 2., pour l'engager à pousser son Pion P. G. 4., auquel cas, jouant C. G. 1., votre Roi se trouveroit couvert par ses propres Pions ; d'ailleurs, en jouant C. H. 2., vous donnez jeu à votre Tour.

[*b*] Quand on veut faire ouverture sur le Roi adversaire, il ne faut pas se presser de prendre le Pion qui le couvre avant que vos Pieces ne soient disposées pour soutenir votre attaque.

☞ *Renvoi de la Partie précédente au ſeizieme coup, qu'au lieu de* B. C. 2., *vous jouez*

	Blanc.	*Noir.*
16	**D. E. 1.*	A. G. 8.
17	B. C. 2.	P. G. 4.
18	C. F. 4.	D. 8.[c]
19	H. G. 1.	D. E. 8.
20	**P. H. 4.*	**P. G. 3.*
21	C. G. 3.	D. G. 6.
22	E. H. 2.	D. 3.[d]
23	B. E. 3.	D. G. 6.
24	**B. F. 1.*	A. F. 8.
25	A. D. 1.	F. D. 8.[e]
26	A. D. 2.	F. C. 7.
27	A. E. 2.	A. F. 5.
28	B. D. 2.	H. F. 8.
29	B. F. 3.	D. G. 7.

Dans cette ſituation la Partie ſera remiſe ſi vous vous obſtinez à jouer alternativement, H. 1., & H. G. 1., car ſi vous jouez H. F. 1., vous perdrez le Pion B. E. 5., parce que votre Dame étant obligée de reprendre ſa Tour qui aura pris cette Tour, que vous avez portée à la caſe H. F. 1., ne ſera plus en meſure pour ſoutenir votre Cavalier porté à la caſe B. E. 5.

30 H. F. 1. . . . . B. E. 5.
31 C. E. 5. . . . . F. E. 5.†
32 A. E. 5. . . . . A. E. 5.
33 B. E. 5. . . . . H. F. 1.
34 D. F. 1. . . . . D. E. 5.† doit gagner.

Remarques.

[*c*] Il préfère d'amener ſa Dame pour fortifier ſon attaque, au lieu de prendre le Pion P. B. 2., qui donneroit ouverture ſur ſon Roi, & dont la priſe d'ailleurs, éloigneroit ſa Dame & la lui rendroit inutile; il ne faut jamais prendre un Pion avec ſa Dame, lorſque par cette priſe, vous la mettez hors d'état de vous ſervir pour votre attaque ou votre défenſe.

[*d*] Voilà qu'il a regagné le Pion qu'il avoit ſacrifié en jouant P. H. 3., avec l'avantage d'avoir déſuni vos Pions du centre, & d'avoir fait ouverture ſur votre Roi.

[*e*] Il eſt queſtion de ſon côté, d'attaquer votre Pion P. E. 5., & du vôtre de le ſoutenir.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Vous jouez, au deuxieme coup, P. C. 3.; *au lieu de jouer* P. F. 4.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. C. 5.
2	P. C. 3.	B. C. 6.
3	P. D. 4.	P. D. 4.
4	P. D. 4.	P. D. 5.
5	P. E. 5.	C. F. 5.
6	B. C. 3.	P. E. 6.
7	F. B. 5.	G. E. 7.
8	P. F. 4.	G. 6.
9	G. F. 3.	F. E. 7.
10	E. G. 1.	E. G. 8. &c.

Dans cette ſituation la Partie eſt bien égale.

SIXIEME PARTIE.

Celui qui a le Trait, débute par pouſſer le Pion du Fou de la Dame, deux pas.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. C. 5.	P. E. 4.
2	B. C. 6.	P. F. 4.
3	P. E. 6.[a].	**P. C. 3.*
4	P. D. 5.	P. E. 5.

	Noir.	*Blanc.*
5	G. H. 6.	G. F. 3.
6	F. E. 7.	F. B. 5.
7	C. D. 7.	F. A. 4.[b]
8	E. G. 8.	E. G. 1.
9	P. F. 6.	P. D. 4.
10	P. E. 5.	P. F. E. 5.
11	G. F. 7.	F. C. 2.
12	P. C. 4.	C. E. 3.
13	P. B. 5.	*P. B. 4.
14	P. A. 5.	P. A. 5.
15	B. A. 5.	B. D. 2.
16	*P. B. 4.	P. B. 4.
17	F. B. 4.	*P. A. 4.
18	D. E. 8.	G. 5.
19	G. 5.	C. G. 5.
20	H. F. 1.†.	B. F. 1.[c]
21	B. C. 6.	C. D. 2.[d]
22	F. D. 2.	D. 2.
23	D. E. 7.[e]	B. G. 3.
24	D. H. 4.	B. E. 2.
25	A. F. 8.	P. G. 3.
26	D. G. 4.	A. F. 1.
27	A. F. 1.†.	E. F. 1.
28	D. F. 3.†.	E. G. 1.
29	D. A. 3.[f]	B. C. 3.
30	B. 4.	F. D. 1.
31	P. G. 6.	B. 1.
32	D. 3.	D. 3.

Noir.	*Blanc.*
33 B. D. 3.	B. C. 3.
34 B. 4.	

Dans cette position, les Rois se porteront de part & d'autre sur leurs Pions, & la Partie doit être remise.

Remarques.

[*a*] Si le Noir, au troisieme coup, au lieu de P. E. 6., jouoit P. E. 5., vous joueriez P. D. 3., car si vous preniez le Pion offert, ou si vous poussiez le vôtre, vous auriez perdu par l'Echec que vous recevriez à l'instant de la Dame.

[*b*] Si vous roquiez, il gagneroit un Pion en jouant B. E. 5.

[*c*] Vous reprenez de préférence avec le Cavalier pour pouvoir le porter ensuite à la case B. G. 3., ou à la case B. E. 3., suivant l'exigence du cas.

[*d*] Votre Fou n'étant pas soutenu à la case où il se trouve, & vous y étant d'ailleurs inutile, vous le ramenez dans votre jeu pour l'opposer au Fou de l'Adversaire; il a été déjà observé qu'il faut, le moins qu'il est possible, laisser des Pieces en l'air, c'est-à-dire, sans être soutenues, parce que, si elles ne sont pas

en prise sur le coup, elles peuvent tomber dans cet inconvénient par l'événement, & par une suite de coups que vous n'avez pu prévoir; il faut aussi opposer vos Pieces à celles de l'Adversaire, à moins que vous n'ayez l'attaque, & ne craigniez conséquemment pas celle qu'il peut former sur vous.

[e] Il veut attaquer votre Pion P. D. 4. Voyez le coup suivant.

[f] L'événement de la Partie dépend de votre Pion P. A. 4.; il sera question de le soutenir par autant de Pieces qu'il en mettra pour l'attaquer.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Vous poussez aussi, au premier coup, le Pion du Fou de la Dame, deux pas.

Noir.	*Blanc.*
1 P. C. 5.	P. C. 4.
2 B. C. 6.	P. E. 4.
3 P. E. 6.	B. C. 3.
4 C. F. 6.	P. F. 4.
5 P. D. 5.	P. C. D. 5.
6 P. D. 5.	*P. E. 5.
7 C. 4.	C. F. 3.
8 F. E. 7.	F. D. 3.
9 *P. F. 5.	P. F. 6. [a]

	Noir.	*Blanc.*
10	G. F. 6.	P. A. 3.
11	C. E. 6.	F. C. 2.
12	E. G. 8.	E. G. 1.
13	P. H. 6.	E. H. 1.
14	P. A. 6.	P. D. 4.
15	P. C. 4.	C. E. 3., &c. &c.

Dans cette ſituation, la Partie eſt bien égale.

Remarques.

[*a*] Si vous ne preniez pas ſon Pion en paſſant, il joueroit P. D. 4., & embarraſſeroit votre jeu.

SEPTIEME PARTIE.

Celui qui a le Trait, pouſſe, au deuxieme coup, le Pion du Fou de la Dame, deux pas.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. E. 5.
2	P. C. 4. [*a*]	F. C. 5.
3	B. C. 3.	G. F. 6.
4	F. E. 2.	B. C. 6.
5	P. D. 3.	P. D. 6.
6	C. G. 5.	E. G. 8.
7	G. F. 3.	P. H. 6.
8	C. F. 6.	D. F. 6.

Blanc.

	Blanc.	*Noir.*
9	B. D. 5.	D. 8.
10	E. G. 1.	**B. D. 4.*
11	P. B. 4.	B. F. 3. †
12	F. 3.	**F. D. 4.*
13	A. B. 1.	P. C. 6.
14	B. E. 3.	**P. G. 6.*
15	F. G. 4.	P. F. 5.
16	P. F. 5.	P. F. 5.
17	F. H. 5.	**D. G. 5.*
18	D. F. 3.	E. H. 7.
19	E. H. 1.	**P. A. 6.* [*b*]
20	D. H. 3.	P. E. 4.
21	B. G. 4.	H. G. 8.
22	P. F. 3.	C. E. 6.
23	P. G. 3. [*c*]	P. G. 3.
24	D. G. 3.	**A. F. 8.*
25	D. H. 3.	A. F. 5.
26	H. G. 1.	F. G. 1.
27	A. G. 1.	**E. H. 8.* [*d*] gagnera.

Remarques.

[*a*] Ce coup eſt mal joué ; ayant, comme dans l'eſpece préſente, pouſſé le Pion de votre Roi deux pas, ſi vous pouſſez auſſi deux pas celui du Fou de votre Dame, vous n'aurez plus de Pions avec leſquels vous puiſſiez dépoſter les Pieces que votre Adverſaire établira

dans votre jeu, & d'ailleurs, le Pion de votre Dame restera en arriere & sans activité. . . . . .

[b] Il veut faire place à son Fou noir & le conserver dans la même direction, si vous l'attaquez avec votre Cavalier.

[c] De quelque façon que vous jouiez, vous avez forcément perdu, ne pouvant l'empêcher d'amener sa Tour à la case A F. 5., ce qui lui vaudra la prise de votre Fou, & conséquemment la Partie.

[d] Si avant de retirer son Roi, il eût pris votre Fou; il auroit reperdu une Tour par l'Echec double que vous lui auriez donné de votre Cavalier porté à la case B. F. 6. . . . . .

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. E. 5.
2	P. C. 4.	F. C. 5.
3	B. C. 3.	G. F. 6.
4	*F. D. 3.*	B. C. 6.
5	P. A. 3.	*P. A. 5.*
6	F. C. 2.	B. D. 4.
7	P. D. 3.	P. C. 6.
8	G. F. 3.	P. D. 5.
9	P. H. 3.	P. H. 6.
10	C. E. 3.	C. E. 6.

	Blanc.	*Noir.*
11	C. D. 4.	*P. D. 4.
12	B. E. 2.	D. B. 6.
13	E. G. 1. [a]	E. G. 8. [b]
14	G. H. 2.	D. C. 7.
15	☞ P. F. 4.	*G. E. 4.
16	P. F. 5.	C. 4.
17	P. C. 4.	P. D. 3. †
18	E. H. 1.	P. E. 2. gagnera.

Remarques.

[a] Si vous eussiez joué P. B. 3., il auroit joué F. A. 3., auquel cas, de deux choses l'une, ou vous auriez joué A. 3., alors il auroit joué D. B. 4. & gagné un échange; ou vous auriez joué B. D. 4., & alors il auroit joué F. B. 2. & gagné également un échange.

[b] Si, au lieu de roquer, il eût pris le Pion P. B. 2., vous auriez attaqué sa Dame avec votre tour, ce qui vous auroit valu la prise de son Pion P. B. 7., & ensuite celle de son Pion P. D. 4.

☞ *Premier Renvoi sur cette Partie au quinzieme coup, qu'au lieu de* P. F. 4., *vous jouez*

Blanc.	*Noir.*
15 E. H. 1.	P. D. 5.
16 ☞P. F. 4.	P. E. 4.
17 P. E. 4.	C. 4. gagnera un Pion, & conséquemment la Partie.

☞ *Second Renvoi sur cette Partie au seizieme coup, qu'au lieu de* P. F. 4., *vous jouez*

Blanc.	*Noir.*
16 P. E. D. 5.	P. D. 5.
17 P. B. 3.	*A. D. 8.
18 P. F. 4.	P. C. 4.
19 P. B. C. 4.	P. B. 6.
20 D. 2.	C. 8.
21 C. D. 1.	*G. H. 6.
22 G. F. 3.	C. B. 7.
23 E. H. 2.	H. E. 8.
24 P. G. 3.	*H. E. 3.
25 B. G. 1.	*G. F. 4.
26 P. F. 4.	D. F. 4.†
27 E. H. 1.	H. F. 3.
28 D. F. 4.	H. F. 4.† aura deux Pions de plus, & doit conséquemment gagner la Partie.

HUITIEME PARTIE.

Celui qui a le Trait, débute par pousser le Pion du Fou du Roi, deux pas.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. F. 5.	P. D. 4.
2	G. F. 6.	P. C. 4.
3	P. E. 6.	B. C. 3.
4	F. B. 4.	C. D. 2.
5	E. G. 8.	D. B. 3.
6	F. A. 5.	E. C. 1.
7	P. C. 6.	P. F. 3.
8	P. D. 6.	G. H. 3.
9	F. C. 7.	G. F. 2.
10	B. D. 7.	*P. G. 4.
11	P. G. 4.[a].	P. G. 4.
12	P. D. 5.	C. G. 5.
13	D. E. 8.	*P. E. 4.[b]
14	D. G. 6.	*P. H. 4.
15	P. H. 6.	C. F. 6.
16	H. F. 6.	*D. C. 2.
17	P. B. 6.	P. C. D. 5.[c]
18	P. E. D. 5.	F. D. 3.
19	D. F. 7.	A. F. 1.
20	C. B. 7.	P. E. 5.
21	H. F. 3.	G. D. 1.
22	A. F. 8.	D. E. 2.
23	D. F. 4.†	E. B. 1.

	Noir.	*Blanc.*
24	☞H.F.1.[*d*].	H. F. 1.
25	D. 4.	P. E. 6.
26	G. F. 6.	P. G. 5.
27	P. G. 5.	P. G. 5.
28	G. E. 4.	H. F. 8.†
29	E. F. 8.	D. F. 3.†gagnera.

Remarques.

[*a*] S'il ne prenoit pas le Pion, vous prendriez le sien ; & forcé alors de reprendre le vôtre avec le Pion de son Roi, il dégarniroit son centre.

[*b*] Vous ne devez pas prendre le Pion de sa Dame, il vaut mieux le laisser prendre lui-même, ce qu'il ne fera pas, parce que le Pion de son Roi resteroit isolé ; vous ne pousserez pas non plus le Pion du Fou de votre Dame, parce qu'il l'attaqueroit avec le Pion de son Cavalier, diviseroit par-là vos Pions du centre, & donneroit ouverture à sa Tour du côté où vous avez roqué ; vous préférez de pousser le Pion de votre Roi, & il ne le prendra pas non plus, de peur de diviser ses Pions du centre.

[*c*] Comme il va pousser le Pion du Fou de sa Dame, pour diviser les vôtres,

il n'y a pas de temps à perdre, à prendre vous-même son Pion, & cela avec le Pion du Fou de votre Dame, de préférence, pour conserver deux Pions au centre; cette intelligence de la manœuvre des Pions décide les Parties.

[d] Ce coup lui fera perdre la Partie; il auroit mieux joué de pousser le Pion du Fou de sa Dame. Voyez le Renvoi de cette Partie.

☞ *Renvoi de la Partie précédente au vingt-quatrieme coup, que le Noir, au lieu de* H. F. 1., *joue* P. C. 5.

	Noir.	*Blanc.*
24	P. C. 5. [e]	P. E. 6.
25	H. F. 1.	H. F. 1.
26	D. F. 1.	D. F. 1.
27	A. F. 1.	F. 1.
28	B. F. 6.	P. G. 5.
29	P. G. 5.	P. G. 5.
30	B. E. 4.	B. E. 4.
31	P. E. 4.	P. C. 5.
32	P. C. 5.	F. C. 4.
33	E. F. 8.	G. C. 3.
34	P. E. 3.	G. E. 2.
35	C. F. 3.	E. C. 2.
36	E. 7.	E. D. 3.
37	C. E. 2. †	E. 2.

	Noir.	*Blanc.*
38	F. 4.	P. G. 6.
39	E. F. 6.	E. F. 3.
40	F. G. 5.	E. G. 4.
41	F. H. 6. [*f*]	P. A. 4.
42	P. E. 2.	F. E. 2.
43	E. 6. fera Partie remiſe.	

Remarques.

[*e*] Il ne prend pas votre Pion P. G. 4., pour ne pas donner ouverture ſur ſon Roi, à vos Pieces.

[*f*] S'il prenoit votre Pion P. G. 6., il auroit perdu.

41	E. G. 6.	F. D. 3. †
42	E. F. 6.	P. E. 7.
43	E. 7.	E. G. 5. gagneroit.

NEUVIEME PARTIE.

Celui qui a le Trait, débute par pouſſer le Pion de la Dame.

	Noir.	*Blanc.*
1	P. D. 5.	*P. F. 4. [*a*]
2	P. C. 5.	G. F. 3.
3	B. C. 6.	P. D. 3.
4	C. F. 5.	P. C. 3.
5	P. E. 6.	*D. C. 2. [*b*]

Noir.		*Blanc.*
6	G. F. 6.	*G. H. 4.
7	C. G. 4.	P. H. 3.
8	C. H. 5.	P. G. 4.
9	G. D. 7.	G. F. 3.
10	C. G. 6.	*P. E. 4.

Dans cette position, vous avez pour le moins aussi beau jeu que le Noir, & il est évident qu'il n'a rien gagné à débuter par le Pion de la Dame.

Remarques.

[*a*] Vous pourriez pousser aussi de votre côté le Pion de la Dame deux pas, & jouer P. D. 4., auquel cas, s'il pousse le Pion du Fou de la Dame deux pas & joue P. C. 5.; pour vous donner ce qu'on appelle le Gambit de la Dame, il faudra prendre ce Pion, & jouer cette Partie d'après les instructions données ci-après à la seconde Section de ce Chapitre.

[*b*] Vous portez votre Dame à cette case, pour éviter le Dame pour Dame qu'il ne manqueroit pas de faire lorsque vous pousserez le Pion du Roi deux pas, & cela pour faire faire un mouvement à votre Roi, & vous empêcher de roquer.

AUTRE MANIERE.

Vous ayant le Trait, on pouſſe le Pion de la Dame un pas, puis le Pion du Fou du Roi deux pas.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. D. 6.
2	**P. F. 4.*	**P. F. 5.*
3	**P. E. 5.*	G. H. 6.
4	P. D. 4.	G. F. 7.
5	G. F. 3.	P. C. 6.
6	**P. C. 4.*	P. B. 6.

7 **P. D. 5.* a évidemment beau jeu; celui qui n'a pas le Trait ne doit pas adopter un pareil début.

SECTION SECONDE.

Du Gambit.

LE mot de Gambit vient du mot italien *Gambetto*, qui veut dire croc en jambe; dans cette Partie, celui qui a le Trait, joue, au deuxieme coup, le Pion du Fou du Roi deux pas, & paroît en faire le ſacrifice, au moyen duquel il dégage plus aiſément ſes Pieces, & ſe procure l'avantage de l'attaque ſur ſon Adverſaire, qui perdroit la Partie s'il

n'en jouoit pas réguliérement les premiers coups.

Cet Adversaire, auquel on donne le Gambit, a le choix de deux partis à prendre; le premier est de refuser le Pion qu'on appelle le Pion du Gambit; & au lieu de le prendre, il jouera le Pion de sa Dame deux pas, ce qui fera rentrer cette Partie dans l'ordre des Parties ordinaires, & en fera communément une remise.

Le second parti est de prendre ce Pion, ce qui fera une Partie toute différente, plus intéressante & plus récréative, & dont le resultat sera que, toutes choses égales, cette Partie doit être gagnée par celui qui reçoit & prend le Pion du Gambit, par la supériorité que lui donnera ce Pion qui lui restera de plus, lequel entre deux bons Joueurs, doit décider le gain forcé de la Partie.

Cette alternative de refuser le Pion du Gambit ou de le prendre, donne lieu à une subdivision de cette seconde Section du quatrieme Chapitre, laquelle, pour ne laisser rien à desirer, sera terminée par la Partie du Gambit de la Dame.

§. I.

Celui auquel on donne le Gambit, la refuse.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. E. 5.
2	P. F. 4.	P. D. 5. [a]
3	P. D. 5.	P. F. 4.
4	G. F. 3.	D. 5.
5	P. D. 4.	D. E. 4. † [b]
6	*E. F. 2.	F. E. 7. [c]
7	F. D. 3.	D. C. 6.
8	C. F. 4.	C. E. 6.
9	D. E. 2.	D. 7.
10	P. C. 4.	P. C. 6.
11	B. C. 3.	G. F. 6.
12	P. H. 3.	E. G. 8.
13	*P. G. 4.	F. D. 6.
14	*G. E. 5.	F. E. 5.
15	*P. E. 5.	G. E. 8.
16	A. D. 1.	D. E. 7.
17	P. G. 5.	B. D. 7.
18	*D. H. 5. [d]	P. G. 6.
19	D. H. 6.	D. C. 5. †
20	E. G. 3.	B. E. 5.
21	*B. E. 4.	D. 4.
22	B. F. 6. †	G. F. 6.
23	P. F. 6. gagnera.	

Remarques.

[*a*] Il pouſſe ce Pion deux pas, pour attaquer le Pion de votre Roi; il eſt toujours à propos de prendre, quand on le peut, le Pion du Roi Adverſaire, & de l'échanger contre celui de ſa Dame.

[*b*] Cet Echec eſt un coup inutile qui lui fera perdre la Partie, par la ſupériorité du nombre de temps que cela vous donnera ſur lui; il auroit dû plutôt jouer P. G. 5., ce qui auroit fait rentrer cette Partie dans celle des Gambits dont on traitera ci-après.

[*c*] S'il n'eût pas couvert ſon Roi, & qu'il eût laiſſé-là ſa Dame, il couroit riſque de la perdre, parce qu'en tel cas, vous lui auriez donné Echec avec le Fou de votre Roi, & auriez enſuite attaqué ſa Dame avec votre Tour.

[*d*] Vous portez votre Dame à cette caſe pour le forcer à pouſſer un pas le Pion du Cavalier de ſon Roi, ce qui vous mettra à même de lui donner, au vingt-deuxieme coup, avec le Cavalier de votre Dame, un Echec qui décidera la Partie.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Le Noir, au troiſieme coup, au lieu de jouer P. F. 4., *joue* D. 5.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. E. 5.
2	P. F. 4.	P. D. 5.
3	P. D. 5.	D. 5.
4	P. E. 5.	D. E. 5. †
5	F. E. 2.	C. G. 4.
6	P. D. 4.	D. E. 6.
7	P. C. 4.	F. B. 4. †
8	C. D. 2.	F. D. 2. †
9	B. D. 2.	G. F. 6.
20	G. F. 3.	**D. E. 3.*
21	**D. B. 3.*	D. B. 3.
22	B. 3.	P. C. 6.
23	E. C. 1.	E. G. 8.
24	P. H. 3.	C. F. 3.
25	F. 3.	B. D. 7.
26	B. A. 5.	A. B. 8.
27	P. G. 4.	P. H. 6.
28	P. H. 4.	G. H. 7.
29	F. E. 4.	B. F. 6.
30	F. H. 7. †	B. H. 7.
21	H. E. 1.	P. F. 5.
22	H. E. 7.	P. G. 4.
23	B. 7.	H. F. 7.

	Blanc.	*Noir.*
24	H. F. 7.	E. F. 7.
25	B. D. 6.†	E. 6.
26	B. E. 4.	G. F. 6.
27	B. G. 3.	A. E. 8.
28	A. E. 1.†	E. F. 7.
29	A. E. 8.	G. E. 8.
30	E. D. 2.	G. D. 6.
31	P. B. 3.	**P. G. 6.*
32	E. 3.	G. F. 5.†
33	B. F. 5.	P. F. 5.
34	E. F. 4.	E. 6.
35	P. B. 4.	E. D. 6.
36	P. A. 4.	P. A. 6.
37	E. G. 3.	P. H. 5.
38	E. F. 4.	**E. C. 7.* [a]
39	E. 3. &c. &c.	

Dans cette situation, la Partie sera remise, si le Roi Noir ne quitte pas le côté où le Blanc a la force de ses Pions, & si le Blanc suit la même méthode.

Remarques.

[a] Si, au trente-huitiéme coup, le Noir, au lieu de E. C. 7. jouoit

	Blanc.	*Noir.*
38	. . . . .	E. 6.
39	P. B. 5.	P. B. 5.

Blanc.	*Noir.*
40 P. C. B. 5.	P. B. 5.
41 **P. A. 5.*	E. D. 6.
42 P. A. 6.	E. C. 6.

43 **P. D. 5.* † gagneroit, parce que le Noir ne pourra empêcher l'un des deux Pions P. A. 6. ou P. D. 5., d'aller à Dame; il auroit dû encore, au quarante & unieme coup, au lieu de jouer E. D. 6., jouer P. B. 4., pour aller lui-même à Dame, auquel cas vous auriez fait l'un & l'autre Dame nouvelle, & dans cette situation on verra, en en faisant l'essai, que la Partie sera encore remise, & que celui des deux qui voudra la gagner, courra risque de la perdre.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Vous jouez, au quatrieme coup, G. F. 3. *au lieu de jouer* P. E. 5.

Blanc.	*Noir.*
1 P. E. 4.	P. E. 5.
2 P. F. 4.	P. D. 5.
3 P. D. 5.	D. 5.
4 G. F. 3.	P. E. 4.
5 G. E. 5.	**C. E. 6.*
6 F. E. 2.	**F. C. 6.*
7 G. 4.	**P. F. 5.*

Blanc.		*Noir.*
8	G. E. 3.	D. 6.
9	E. G. 1.	G. F. 6.
10	B C. 3.	E. G. 8.
11	E. H. 1.	P. A. 6.
12	P. D. 3.	P. D. 3.
13	F. D. 3.	F. E. 3.
14	C. E. 3.	B. D. 7. &c. &c.

Dans cette position, la Partie est bien égale.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Vous jouez, au troisieme coup, G. F. 3. *au lieu de jouer* P. D. 5.

Blanc.		*Noir.*
1	P. E. 4.	P. E. 5.
2	P. F. 4.	P. D. 5.
3	G. F. 3. [*a*].	P. E. 4.
4	G. E. 5.	F. D. 6.
5	P. D. 4.	P. D. 3.
6	F. D. 3.	F. E. 5.
7	P. E. 5.	G. E. 7.
8	C. F. 4.	C. E. 6.
9	P. C. 3.	B. D. 7.
10	E. G. 1.	E. G. 8.
11	D. E. 2.	P. A. 6.
12	B. D. 2.	G. C. 6.

Blanc.	*Noir.*
13 B. F. 3.	D. E. 7.
14 F. E. 4. &c.	

Dans cette position, vous vous déferez de son Cavalier G. C. 6. qui attaque votre Pion isolé P. E. 5., & conservant ce Pion, la Partie est bien égale de part & d'autre.

Remarque.

[*a*] Si, au lieu de G. F. 3., vous jouiez D. E. 2. au troisieme coup, vous pourriez perdre vous-même la Partie.

Blanc.	*Noir.*
3 D. E. 2.	P. F. 4.
4 P. D. 5. †.	F. E. 7.
5 P. C. 4.	P. C. 6.
6 P. C. 6.	B. C. 6.
7 G. F. 3.	C. G. 4.
8 P. H. 3.	B. D. 4.
9 D. E. 4.	C. F. 3.
10 P. F. 3.	G. F. 6.
11 D. 3.	G. H. 5.

12 H. G. 1., ou tout autre coup que vous puissiez jouer, il doit gagner en jouant F. H. 4. †.

§. II.

Celui auquel on donne le Gambit, prend le Pion du Gambit.

PREMIERE PARTIE.

Nota. Quoique cette premiere Partie ſoit cenſée être la même que les cinq autres qui vont la ſuivre, puiſque ce ne ſera toujours que la même Partie du Gambit, cependant on a jugé à propos de les diſtinguer les unes des autres, pour mettre plus d'ordre & fixer d'autant mieux ſes idées ſur toutes les Variantes de ce début de Partie, & rendre plus ſenſible le meilleur ſyſtême d'attaque & de défenſe qu'on peut ou qu'on doit ſuivre de part & d'autre.

Celui qui donne le Gambit pouſſe au quatrieme coup, le Pion de la Tour du Roi deux pas.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. E. 5.
2	P. F. 4.	P. F. 4.
3	G. F. 3.	P. G. 5.
4	P. H. 4.	*P. G. 4.
5	G. E. 5.	*P. H. 5.
6	P. D. 4.	D. F. 6.

	Blanc.	*Noir.*
7	☞P. C. 3. [*a*]	P. D. 6.
8	G. D. 3.	F. H. 6.
9	D. E. 2.	G. E. 7.
10	D. F. 2.	G. 6. dé-

fendra conſtamment le Pion du Gambit qui doit lui valoir le gain de la Partie.

Remarques.

[*a*] Vous prévoyez qu'il va pouſſer le Pion de ſa Dame ſur votre Cavalier, & vous ſoutenez votre Pion P. D. 4. qui reſteroit en priſe par la retraite de ce Cavalier à la caſe G. D. 3.

Si, au lieu de jouer P. C. 3., vous euſſiez ſorti le Cavalier de votre Dame, & joué B. C. 3., il auroit dû jouer P. C. 6., pour empêcher ce Cavalier de ſe porter à la caſe B. D. 5., d'où il auroit attaqué ſa Dame, le Pion du Gambit P. F. 4., & le Pion P. C. 7.

☞ *Renvoi de cette Partie au ſeptieme coup, qu'au lieu de jouer* P. C. 3., *vous jouez* F. C. 4.

	Blanc.	*Noir.*
7	F. C. 4.	G. H. 6.
8	P. C. 3.	F. D. 6.

Blanc.	*Noir.*
9 G. D. 3.	**P. F. 3.*
10 P. F. 3.[*b*].	**F. G. 3.*† doit gagner au moins le Pion P. H. 4. avec une meilleure disposition de jeu.

Remarques.

[*b*] Si, au lieu de jouer P. F. 3., vous jouez P. E. 5. . . . . .

10 P. E. 5.	**P. G. 2.*
11 H. G. 1.	**D. H. 4.*†

Ensuite il jouera F. E. 7., puis P. D. 6., & aura grand jeu pour le gain de la Partie.

Et si au lieu de P. E. 5., vous jouez C. G. 5., ce qui est votre meilleur coup, parce que vous attaquez sa Dame, & défendez en même-temps le Pion P. H. 4.

Blanc.	*Noir.*
10 C. G. 5.	P. G. 2.
11 H. G. 1.	F. G. 3.†
12 E. D. 2.	D. F. 3.
13 D. E. 2.	P. F. 6.
14 C. H. 6.	H. 6.
15 H. G. 2.	D. E. 2.†
16 E. 2.	F. H. 4. gagnera.

SECONDE PARTIE.

Celui qui donne le Gambit pousse au troisieme coup, le Pion de la Tour du Roi deux pas.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. E. 5.
2	P. F. 4.	P. F. 4.
3	P. H. 4.	F. E. 7.
4	☞D.G.4.	*G. F. 6.
5	D. G. 7.[a].	H. G. 8.
6	D. H. 6.	*F. D. 6.
7	*P. H. 5.[b].	*H. G. 4.[c]
8	P. E. 5.[d]. . . .	F. E. 5. a beau jeu & doit forcer la Dame.

Remarques.

[a] Ce coup paroît le mieux joué dans la circonstance, mais cependant il n'est pas le plus sûr; vous auriez peut-être mieux joué de prendre le Pion du Gambit P. F. 4.

[b] Vous poussez ce Pion pour l'empêcher de jouer H. G. 6., & de forcer votre Dame sur le coup.

[c] Il joue sa Tour à cette case, pour fermer le passage à votre Dame, & la forcer quand il pourra jouer F. 8.

[*d*] C'eſt le meilleur coup que vous puiſſiez jouer, car s'il jouoit, ſur le coup, F. 8., vous joueriez D. F. 6.; vous le forcez donc en jouant P. E. 5., de jouer F. E. 5., ce qui vous donne du répit, & quelques temps pour amener des Pieces au ſecours de votre Dame que vous pourrez ſauver; mais la Partie n'en ſera pas moins perdue pour vous.

☞ *Renvoi de la Partie ci-deſſus au quatrieme coup, qu'au lieu de jouer* D. G. 4., *vous jouez*

Blanc.	*Noir.*
4 G. F. 3.	P. D. 6.
5 P. D. 4.	C. G. 4.
6 C. F. 4.[*e*].	F. H. 4.†
7 P. G. 3.[*f*] . . .	F. G. 5.[*g*] doit gagner.

Remarques.

[*e*] Si au lieu de C. F. 4., vous jouiez D. 3.

6 D. 3.	C. F. 3.
7 D. F. 3.	F. H. 4.† gagnera.

Et ſi, au lieu de D. 3., vous jouiez B. D. 2., il jouera G. F. 6., & enſuite G. H. 5., au moyen de quoi il conſer-

vera le Pion du Gambit avec une meilleure disposition de jeu.

[f] Si, au lieu de P. G. 3., vous preniez son Fou, jouant H. 4., il doit bien se garder de reprendre votre Tour avec sa Dame, car il perdroit une Piece; mais il prendra d'abord votre Cavalier jouant C. F. 3., puis il jouera D. H. 4., & gagnera l'échange.

[g] Si, au coup suivant, vous preniez son Fou, & jouez C. G. 5., il ne doit pas, d'après la Remarque ci-dessus, reprendre d'abord votre Fou avec sa Dame, mais bien prendre votre Cavalier avec son Fou, en attaquant le vôtre, au moyen de quoi cela se réduira à Piece pour Piece, & il conservera son Pion & son avantage.

TROISIEME PARTIE.

Celui qui donne le Gambit, sort, au quatrieme coup le Fou de son Roi.

Blanc.	*Noir.*
1 P. E. 4.	P. E. 5.
2 P. F. 4.	P. F. 4.
3 G. F. 3.	P. G. 5.
4 F. C. 4.	P. G. 4.
5 G. E. 5.	G. H. 6.

Blanc

	Blanc.	*Noir.*
6	G. 4. ☞	G. 4.
7	D. G. 4.	P. D. 5.
8	D. F. 4.	P. C. 4.
9	D. E. 5.†	C. E. 6.
10	D. H. 8.	D. H. 4.†
11	E. F. 1.	D. F. 4.†
12	E. G. 1.	D. E. 4.
13	*P. H. 3.	B. D. 7. &c. &c.

Enſuite il roquera & aura beau jeu, quoiqu'il ait perdu un échange.

☞ *Renvoi de la Partie ci-deſſus au ſixieme coup, que le Noir, au lieu de jouer* G. 4., *jouera mieux en donnant Echec, & joue*

6		D. H. 4.†
7	G. F. 2.	*P. D. 5.
8	*P. D. 5. [a]	*P. F. 3.
9	F. B. 5.†	P. C. 6.
10	P. C. 6.	D. E. 7.†
11	E. F. 1.	P. G. 2.†
12	E. G. 2.	D. G. 5.†
13	E. F. 1.	D. B. 5.†
14	P. D. 3.	D. C. 6. gagnera.

Remarque.

[a] Si vous preniez ſon Pion avec votre Fou, ou ſi vous retiriez ce Fou à

la case F. B. 3., il joueroit C. G. 4., vous ne pourriez que jouer P. G. 3.; & lui, prenant le Pion P. G. 3., gagneroit une Piece.

QUATRIEME PARTIE.

Celui qui reçoit le Gambit, au lieu de jouer au cinquieme coup, le Cavalier du Roi à la troisieme case de la Tour, donne Echec de la Dame.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. E. 5.
2	P. F. 4.	P. F. 4.
3	G. F. 3.	P. G. 5.
4	F. C. 4.	P. G. 4.
5	☞G. E. 5.	D. H. 4.†
6	☞**E. F. 1.*	G. H. 6.
7	P. D. 4.	P. D. 6.
8	G. D. 3.	P. F. 3.
9	P. G. 3.[a].	**D. E. 7.*[b] conservera un Pion de plus, & passé.

Remarques.

[a] Si, au lieu de jouer P. G. 3., vous preniez le Pion & jouïez

9	P. F. 3.	P. F. 3.
10	D. F. 3.	C. H. 3.† gagneroit.

[*b*] Si, au lieu de retirer sa Dame à la case D. E. 7., il s'amusoit à vous donner Echec, & jouoit D. H. 3. †, il perdroit sa Dame.

	Blanc.	*Noir.*
9	. . . . .	D. H. 3.†
10	E. 1.	D. G. 2.
11	G. F. 2.; & ensuite F. 1. forceroit la Dame.	

☞ *Premier Renvoi de cette Partie au cinquieme coup, qu'au lieu de jouer* G. E. 5., *vous jouez* F. 7. †.

	Blanc.	*Noir.*
5	F. 7.†.	E. F. 7.
6	G. E. 5.†.	E. 8.
7	D. G. 4.	**D. F. 6.* [*c*]
8	D. H. 5.†.	E. 7.
9	**G. F. 7.*	D. F. 7.
10	D. E. 5.†	D. E. 6.
11	D. H. 8.	G. F. 6.
12	P. D. 3.	B. C. 6.

Et ensuite il jouera E. F. 7., puis F. G. 7., & doit gagner.

[*c*] S'il jouoit P. D. 6., pour forcer votre Cavalier, il feroit mat en deux coups.

☞ *Second Renvoi de cette Partie au ſixieme coup, qu'au lieu de retirer votre Roi à la caſe* E. F. 1., *vous le retirez à la caſe* E. 2.

	Blanc.	*Noir.*
6	E. 2.	*P. F. 3.†
7	P. F. 3.	P. F. 3.†
8	E. F. 1.[d]	*P. D. 5.
9	D. F. 3.[e]	D. H. 3.†
10	D. H. 3.	C. H. 3.† gagnera une Piece & la Partie.

[d] Si, au lieu de jouer E. F. 1., vous jouïez G. F. 3., il joueroit D. E. 4.† & gagneroit votre Pion P. E. 4. & votre Fou F. C. 4.; & ſi au lieu de E. F. 1. vous jouïez E. F. 3., il gagneroit une Piece en jouant D. F. 6.†.

[e] Si, au lieu de prendre le Pion avec la Dame, vous le preniez avec le Cavalier, & jouïez G. F. 3., il jouera C. H. 3.†, & gagnera toujours une Piece.

☞ *Autre Renvoi sur ce sixieme coup, qu'au lieu de retirer votre Roi à la case* E. 2., *vous poussez le Pion du Cavalier & jouez*

	Blanc.	*Noir.*
6	P. G. 3.	P. G. 3.
7	D. G. 4.	**P. G. 2.*†*
8	D. H. 4.	P. H. 1. D.†
9	E. F. 2.	**G. H. 6.*
10	F. 7.†[*f*]. . . .	G. F. 7.
11	D. H. 5.	**F. E. 7.*
12	D. F. 7.†	E. D. 8.
13	D. H. 5.[*g*]	H. F. 8.†
14	E. 2.[*h*]	D. F. 1.†
15	E. 3.	F. C. 5.†
16	P. D. 4.	D. F. 2.†
17	E. D. 3.	D. 4.†
18	E. 2.	H. F. 2.†
19	E. 1.	H. F. 1.†
20	E. 2.	D. 1.† mat.

[*f*] Si, au lieu de jouer F. 7.†, vous eussiez joué D. H. 5.

	Blanc.	*Noir.*
10	D. H. 5.	**D. E. 4.*
11	F. 7.†	E. D. 8.
12	D. G. 5.†	F. E. 7. gagnera.

Et ſi, au lieu de D. H. 5., vous euſſiez joué D.F.6., il auroit joué D.H.2.†, & enſuite il auroit trouvé le moyen de vous donner Echec ſur la ligne du Cavalier pour pouvoir reporter ſa Dame à la caſe D. G. 7., ou de dégager le Fou de ſa Dame en jouant P. D. 6., & de gagner la Partie avec ce Fou & ſa Dame.

Et ſi, au lieu de D. F. 6., vous euſſiez joué P. D. 3., il auroit joué H. G. 8., au moyen de quoi il auroit dégagé ſa Dame & gagné la Partie.

[*g*] Si vous jouïez D. G. 7. ou E. 2., il n'en joueroit pas moins H. F. 8.†, & gagneroit.

[*h*] Si vous couvriez du Cavalier, il le prendroit avec ſa Dame, au moyen de quoi faiſant Piece pour Piece, il lui en reſteroit une de plus qu'à vous.

Et ſi vous retirez votre Roi à la caſe E. G. 3., il vous donnera Echec à la caſe D. G. 1., & enſuite, il jouera P. D. 6., & gagnera.

Et ſi vous retirez votre Roi à la caſe E. 3., il gagnera de même & vous donnant Echec à la caſe D. G. 1., puis à la caſe D. F. 1.

CINQUIEME PARTIE.

Celui qui reçoit le Gambit joue mieux en jouant, au quatrieme coup, le Fou de ſon Roi à la ſeconde caſe du Cavalier.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. E. 5.
2	P. F. 4.	P. F. 4.
3	G. F. 3.	P. G. 5.
4	F. C. 4.	**F. G. 7.*[a]
5	P. H. 4.	P. H. 6.
6	☞P. G. 5.	P. G. 5.
7	H. 8.	F. H. 8.
8	**G. H. 2.*	D. E. 7.
9	P. D. 3.	P. C. 6.
10	D. H. 5.	F. G. 7.
11	G. F. 3.	P. D. 5.
12	F. B. 3.	**F. H. 6.*
13	E. F. 2.	B. D. 7. &

enſuite B. F. 6. conſervera le Pion du Gambit, & aura beau jeu à la Partie.

Remarque.

[*a*] Il eſt évident que ſi, au lieu de **F. G. 7.*, il jouoit mal-adroitement P. F. 6., il auroit perdu.

4	. . . . .	P. F. 6.
6	**G. 5.*	P. G. 5.

	Blanc.	*Noir.*
6	D. H. 5.†	E. 7.
7	D. G. 5.†	E. 8.
8	D. H. 5.†	E. 7.
9	D. E. 5.† mat.	

☞ *Renvoi de cette Partie au ſixieme coup, qu'au lieu de jouer* P. G. 5., *vous jouez* P. D. 4.

	Blanc.	*Noir.*
6	P. D. 4.	P. D. 6.
7	P. C. 3.	P. C. 6.
8	D. E. 2.	**D. E. 7.*[b]*
9	P. G. 3.	**P. G. 4.*
10	G. 1.	P. F. 3.
11	D. E. 3.	G. F. 6.
12	F. D. 3.	G. H. 5.
13	E. F. 2.	B. D. 7.
14	B. A. 3.	B. F. 6.
15	B. C. 2.	C. D. 7., &c. &c.

Dans cette poſition, vous n'avez l'uſage ni du Cavalier, ni de la Tour de votre Roi; il n'a donc qu'à roquer & porter enſuite ſes Pieces ſur votre Pion P. E. 4., & il gagnera la Partie, qu'on ne menera pas ici plus loin, parce que cela ſeroit inutile pour ceux qui auront profité des inſtructions données dans le cours de ce Traité.

Remarques.

[*b*] Si, à ce huitieme coup, au lieu de jouer **D. E. 7.*, il eût joué C. G. 4., alors, ſon Fou occupant cette caſe, il ne pourroit plus pouſſer ſon Pion P. G. 5. ſur votre Cavalier, & jouer P. G. 4., lorſqu'au neuvieme coup vous jouerez P. G. 3., au moyen de quoi vous parviendriez à déſunir ſes Pions, & à reprendre celui du Gambit, dont la conſervation lui vaudra le gain de la Partie.

SIXIEME PARTIE.

Celui qui donne le Gambit, au lieu de ſortir le Cavalier du Roi, au troiſieme coup, ſort le Fou du Roi.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. E. 5.
2	P. F. 4.	P. F. 4.
3	F. C. 4.	D. H. 4.†[*a*]
4	E. F. 1.	F. C. 5.
5	P. D. 4.	F. B. 6.
6	G. F. 3.	D. G. 4.
7	F. E. 7.†	E. F. 8.
8	P. H. 3.	D. G. 3.
9	B. C. 3.	E. F. 7.
10	B. E. 2.	D. G. 6.
11	G. E. 5.† gagnera.	

Remarques.

[a] Cet Echec, donné mal-à-propos, lui fera perdre la Partie & la suivante; il auroit dû plutôt jouer P. F. 5. ou P. G. 5. Voyez ci-après.

☞ *Renvoi de la Partie précédente au quatrieme coup, que le Noir, au lieu de jouer* F. C. 5., *joue* P. D. 6.

	Blanc.	*Noir.*
4	. . . . .	P. D. 6.
5	G. F. 3.	C. G. 4.
6	P. D. 4.	P. G. 5.
7	B. C. 3.	D. H. 5.
8	*P. H. 4.	P. H. 6.
9	E. F. 2.	C. F. 3.
10	P. F. 3.	D. G. 6.
11	P. G. 5.	D. G. 5.
12	B. E. 2.	B. D. 7.
13	B. F. 4.	D. 8. [b]
14	P. C. 3.	B. 6.
15	F. D. 3.	D. 7.
16	C. E. 3.	E. C. 8.
17	P. A. 4.	E. B. 8.
18	P. A. 5.	B. C. 8.
19	P. B. 4.	P. C. 6.
20	P. B. 5.	P. B. 5.

	Blanc.	*Noir.*
21	*P. A. 6.	P. B. 6.
22	D. B. 3.	G. F. 6.
23	F. B. 5.	D. C. 7.
24	P. D. 5.	F. G. 7.
25	*F. C. 6.	G. D. 7.
26	B. D. 3.	G. E. 5.
27	B. E. 5.	F. E. 5.
28	P. F. 4.	F. G. 7.
29	C. D. 4.	F. D. 4.
30	P. D. 4.	D. E. 7.
31	E. F. 3.	A. G. 8.
32	A. C. 1.	A. G. 6.
33	F. B. 7.	H. G. 8.
34	A. C. 8.†	H. C. 8.
35	F. C. 8.	E. C. 8.
36	H. C. 1.†	E. B. 8.
37	D. C. 4.	D. 7.
38	P. F. 5.	A. G. 8.
39	D. C. 6.	D. C. 6.
40	P. C. 6.	E. C. 7.
41	P. D. 5.	P. H. 5.
42	H. 1.	H. 8.
43	H. G. 1.	H. 7.
44	H. G. 8.	P. B. 5.[c]
45	H. A. 8.	E. B. 6.
46	H. B. 8.†	E. C. 7.
47	H. B. 7.†	E. D. 8.
48	*P. E. 5.[d]	P. E. 5.

	Blanc.	*Noir.*
49	P. D. 6.	E. C. 8.
50	P. D. 7.†.	E. D. 8.
51	H. B. 8.† gagnera.	

Suite des Remarques.

[*b*] La retraite de sa Dame à sa case prouve qu'il a eu tort de jouer au troisieme coup D. H. 4.†, puisque ce coup lui a fait perdre des temps dont vous avez profité pour sortir vos Pieces, pousser vos Pions en avant, & former le premier une attaque.

[*c*] Si, au lieu de pousser ce Pion, il poussoit celui de la Tour du Roi pour aller à Dame, vous verrez, par l'essai que vous en pouvez faire, qu'il y arrivera d'un temps trop tard.

[*d*] Vous sacrifiez ce Pion pour pouvoir soutenir le Pion du Fou de la Dame, avec celui de votre Dame, qui est arrêté par le Pion de la sienne.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

	Blanc.	*Noir.*
1	P. E. 4.	P. E. 5.
2	P. F. 4.	P. F. 4.
3	F. C. 4.	**P. G. 5.*[*a*]
4	D. H. 5.[*b*].	D. E. 7.

	Blanc.	*Noir.*
5	P. D. 3.	P. H. 6.
6	P. G. 3.	P. G. 3.
7	P. G. 3.	G. F. 6.
8	C. G. 5.	G. H. 5.
9	C. E. 7.	G. 3.
10	C. F. 6.	H. G. 8.
11	H. 3.	*G. E. 4. gagnera.

Remarques & Variantes.

[*a*] Il pourroit, à ce troiſieme coup, jouer également bien P. F. 5.

	Blanc.	*Noir.*
3	. . . . .	P. F. 5.
4	D. E. 2.	D. H. 4.†
5	E. D. 1.	P. E. 4.
6	D. E. 4.†.	F. E. 7.
7	P. D. 3.	P. G. 5.
8	G. F. 3.	D. G. 4. doit gagner.

[*b*] Si, à ce quatrieme coup, au lieu de jouer D. H. 5., vous jouez G. F. 3., il jouera F. G. 7.; & vous, jouant enſuite P. H. 4., cette Partie ſera exactement la même que la cinquieme Partie ci-deſſus, page 247, qu'il a gagnée par la force du Pion du Gambit ſoutenu de

ſes camarades; le réſultat de toutes ces Parties, de tous ces différents débuts, eſt que le Pion du Gambit doit valoir à celui qui le reçoit le gain de la Partie, mais qu'il la perdra s'il ne ſçait pas, ou s'il néglige de jouer le coup juſte.

§. III.

Du Gambit de la Dame.

LE Gambit de la Dame eſt une Partie où celui qui a le Trait débute par pouſſer le Pion de la Dame deux pas; & dans le cas où ſon Adverſaire débute de même, il pouſſe, au deuxieme coup, le Pion du Fou de la Dame deux pas, & paroît en faire le ſacrifice pour dégager ſon jeu, ce qui lui vaut l'avantage de l'attaque, & pourroit par la ſuite lui valoir le gain de la Partie, ſi l'Adverſaire ne jouoit pas le coup juſte, & n'oppoſoit pas à cette attaque la vraie défenſe.

PREMIERE PARTIE.

Attaque du Gambit de la Dame.

Blanc.	*Noir.*
1 P. D. 4.	P. D. 5.
2 P. C. 4.	*P. C. 4.

	Blanc.	*Noir.*
3	*P. E. 3.	P. B. 5.[a]
4	*P. A. 4.	P. A. 4.
5	F. C. 4.	C. D. 7.
6	*D. F. 3.	C. 6.[b]
7	*F. 7.†.	E. D. 7.
8	D. F. 5.†., E. D. 6., ou	P. E. 6.
9	D. E. 6.† mat.	

Remarques.

[a] On a vu dans la Partie du Gambit du Roi, qu'on pouvoit très-bien soutenir le Pion qui a pris celui du Gambit; mais dans la Partie du Gambit de la Dame c'est très-mal jouer que de vouloir soutenir ce Pion; cette Partie & les suivantes en feront la preuve.

[b] Si, au sixieme coup, au lieu de jouer C. 6., il joue

	Blanc.	*Noir.*
6	. . . . .	G. H. 6.
7	D. A. 8.	C. 6.
8	*F. B. 5.	C. B. 5.

9 D. A. 7. doit gagner au moyen d'un échange & d'une meilleure situation.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

Blanc.	*Noir.*
1 P. D. 4.	P. D. 5.
2 P. C. 4.	P. C. 4.
3 P. E. 3.	P. B. 5.
4 P. A. 4.	☞P. C. 6.
5 P. B. 5.	P. B. 5.

6 D. F. 3. force la Tour ou le Fou, ou le Cavalier de l'Adverſaire, & s'il laiſſe prendre ſa Tour, & joue, au ſixieme coup,

Blanc.	*Noir.*
6	D. C. 7.
7 D. A. 8.	B. C. 6.

8 **P. D. 5.* gagnera.

☞ *Renvoi ou Variante de la Partie ci-deſſus, au quatrieme coup, que le Noir, au lieu de* P. C. 6., *joue* C. A. 6.

Blanc.	*Noir.*
4	C. A. 6.
5 P. B. 5.	C. B. 5.
6 B. C. 3.	C. A. 6. [a]
7 A. 6.	B. A. 6.

8 D. A. 4. † gagnera.

Remarques.

[*a*] Et si, au sixieme coup, le Noir, au lieu de jouer C. A. 6., joue P. C. 6.

	Blanc.	*Noir.*
6	. . . . .	P. C. 6.
7	*P. B. 3.	P. B. 3.
8	F. B. 5.	P. B. 5.
9	D. B. 3. gagnera.	

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

	Blanc.	*Noir.*
1	P. D. 4.	P. D. 5.
2	P. C. 4.	P. C. 4.
3	P. E. 3.	P. B. 5.
4	P. A. 4.	C. D. 7.
5	P. B. 5.	C. B. 5.
6	P. B. 3.	D. 5.
7	P. C. 4.	C. 4.
8	D. A. 4. †	P. C. 6.
9	D. C. 4. gagnera.	

SECONDE PARTIE.

Défense du Gambit de la Dame.

	Blanc.	*Noir.*
1	P. D. 4.	P. D. 5.
2	P. C. 4.	P. C. 4.

	Blanc.	*Noir.*
3	P. E. 3. [a].	*P. E. 5. [b]
4	D. A. 4. †. [c]. . . .	P. C. 6.
5	P. E. 5.	P. B. 5.
6	D. C. 2.	P. A. 6.
7	P. A. 4.	C. B. 7.
8	P. B. 5.	P. C. B. 5. &c. &c.

Dans cette ſituation le Noir paroît avoir une meilleure diſpoſition de jeu.

Remarques & Variantes.

[a] Si, au troiſieme coup, au lieu de P. E. 3., vous jouïez

3	D. A. 4. †.	P. C. 6.
4	D. C. 4.	*P. E. 5.
5	P. E. 5.	D. A. 5. † regagnera ſon Pion.

[b] Dans la défenſe de ce Gambit, il faut toujours pouſſer ce Pion deux pas, parce que, de deux choſes l'une, ou celui qui donne le Gambit prend ce Pion, auquel cas il endure le Dame pour Dame, avec le déſavantage de ne pouvoir plus roquer (ſon Roi ayant fait un mouvement); ou s'il ne prend pas ce Pion, celui qui reçoit le Gambit acquiert & conſerve une ſorte d'avantage, comme

vous le verrez par cette Partie-ci & les ſuivantes.

[c] Ce coup eſt un coup perdu, vous deviez jouer P. D. 5.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

	Blanc.	*Noir.*
1	P. D. 4.	P. D. 5.
2	P. C. 4.	P. C. 4.
3	**P. E. 4.*[a].	**P. E. 5.*
4	P. E. 5.[b].	D. 1.
5	E. D. 1.	C. E. 6.
6	B. D. 2.	**P. B. 5.*[c]
7	P. A. 4.	P. C. 6.
8	P. B. 5.	P. B. 5.
9	P. B. 3.	**P. A. 5.*[d]
10	P. C. 4.	**P. B. 4.*

Dans cette ſituation, quoique le Noir ait un Pion de moins, il n'a pas moins beau jeu, ayant deux Pions paſſés, & vous en ayant un iſolé, qu'il vous ſera difficile de défendre.

Remarques.

[a] Vous n'avez pouſſé ce Pion qu'un pas dans les Parties précédentes, pour profiter de la faute qu'il faiſoit en jouant P. B. 5., pour ſoutenir le Pion du Gam-

bit, ce qui vous mettoit à même, en portant votre Dame à la case D. F. 3., d'attaquer la Tour de sa Dame, & le Pion du Fou de son Roi; mais du moment que vous voyez qu'il ne fait plus cette faute, il vaudra mieux pousser le Pion de votre Roi deux pas, car, ne le poussant qu'un pas, il pourroit tenir le Fou de votre Dame renfermé pendant la moitié de la Partie.

[*b*] Si vous jouiez F. C. 4., il joueroit D. 4., & il conserveroit un Pion de plus, avec une meilleure situation de jeu.

[*c*] Il joue bien dans l'occurrence, en soutenant le Pion qui a pris celui du Gambit.

[*d*] Il ne prend pas votre Pion, & il ne pousse pas le sien, parce que vous prendriez son Pion P. B. 5., en lui donnant, avec votre Fou, un Echec qui ruineroit son jeu.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

	Blanc.	*Noir.*
1	P. D. 4.	P. D. 5.
2	P. C. 4.	P. C. 4.
3	**P. E.* 4.	**P. E.* 5.
4	D. A. 4.†	P. C. 6.
5	☞P. E. 5.	**D.* 4.

	Blanc.	*Noir.*
6	D. C. 4.	D. E. 5.
7	G. F. 3...D. C. 7., ou D. C. 5., & le Noir a beau jeu.	

☞ *Renvoi de cette Partie au cinquieme coup, qu'au lieu de prendre le Pion de ſon Roi, vous pouſſez celui de votre Dame, & jouez*

	Blanc.	*Noir.*
5	P. D. 5.	**P. B. 5.*
6	D. 1.	P. D. 5.
7	P. D. 5.	G. F. 6.
8	B. C. 3.	F. B. 4.
9	C. D. 2.	F. C. 3.
10	C. 3.	D. 6. &c. &c.

Dans cette ſituation, le Noir conſerve ſon avantage, & il parviendra à prendre votre Pion P. D. 5., qui eſt iſolé.

MÊME PARTIE. *Autre Maniere.*

	Blanc.	*Noir.*
1	P. D. 4.	P. D. 5.
2	P. C. 4.	P. C. 4.
3	P. E. 4.	P. E. 5.
4	**P. D. 5.*[a].	**F. C. 5.*[b]
5	F. C. 4.	G. F. 6.
6	D. C. 2. . . . . ☞	G. 4.[c]

CHAPITRE V.

Des fins de Partie.

SUR la fin des Parties les Rois ſont les meilleures Pieces pour ſoutenir les Pions qu'on ſe propoſe de mener à Dame.

Conſéquemment à ce principe certain, c'eſt la marche reſpective des deux Rois, leur plus ou moins d'avancement ſur l'Echiquier, le plus ou le moins de proximité où ils ſont de leurs Pions pour les ſoutenir, qui décide dans la fin des Parties.

Ils doivent donc, ſur-tout lorſqu'il n'y a plus de Pieces ſur jeu qui puiſſent les faire rétrograder, ſe porter ſur leurs Pions pour les pouſſer enſuite en avant, ſous leur protection.

Dans ce cas, le premier des deux qui parvient à ſe mettre en oppoſition à ſon Adverſaire, a l'avantage; on entend par ce mot *oppoſition*, la plus grande proximité où les deux Rois peuvent être l'un de l'autre, qui eſt à une caſe de diſtance, ne pouvant s'approcher de plus près,

près, en quoi leur marche differe de celle des autres Pieces.

Il eſt donc ſenſible que le premier des deux Rois parvenu à cette oppoſition, à cette caſe de diſtance de ſon Adverſaire, a une ſorte d'avantage; & que toutes choſes égales d'ailleurs, cet Adverſaire n'ayant rien à jouer, ne peut que, de deux choſes l'une;

Ou ſe maintenir dans cette oppoſition en portant ſon Roi à droite ou à gauche, toujours à une caſe de diſtance du premier; auquel cas il fera Partie remiſe;

Ou être forcé par l'Adverſaire à rétrograder juſqu'à une ligne extrême de l'Echiquier, ce qui, ſuivant les poſitions, opérera le *Pat* ou Partie remiſe, s'il peut ſe maintenir en oppoſition, ou la perte de la Partie, s'il eſt forcé de céder le terrein à ſon Adverſaire, & de ſouffrir qu'il mene ſon Pion à Dame.

Cela va être démontré ſenſiblement par la fin de la Partie ſuivante qui eſt la plus ſimple, & qui peut néanmoins, bien entendue, conduire à l'intelligence de la manœuvre des Rois, dans une infinité d'autres, par l'application qu'il ſera aiſé d'y faire, du même principe; la marche, & conſéquemment l'oppoſition des Rois

décidant toujours du gain, de la perte ou de la remiſe de ces Parties.

Ce Chapitre ſera diviſé en trois Sections.

Dans la premiere, on traitera des fins de Parties où il ne reſte que des Pions de part & d'autre.

Dans la ſeconde, des fins de Parties où il reſte des Pions & des Pieces.

Dans la troiſieme, des fins de Parties où il ne reſte que des Pieces de part & d'autre.

SECTION PREMIERE.

Des fins de Partie où il ne reſte que des Pions.

I.

Un Pion unique contre un Roi ſeul.

Situation.

Blanc. E. G. 1., P. G. 2.
Noir. E. G. 8.

Dans cette ſituation, ſi c'eſt au Blanc à jouer, il gagnera la Partie, parce qu'il parviendra le premier en oppoſition, à une caſe de diſtance de ſon Adverſaire, & parce que cet Adverſaire ſera obligé

de lui icéder le terrein, & de souffrir qu'il mene son Pion à Dame.

Blanc.	Noir.
1 E. F. 2.	E. G. 7.
2 E. G. 3.	E. G. 6.
3 E. G. 4.	E. F. 6.[a]
4 E. H. 5.	E. G. 7.
5 E. G. 5.	E. H. 7.
6 E. F. 6.	E. H. 6.
7 P. G. 4.	E. H. 7.
8 P. G. 5.	E. G. 8.
9 *E. G. 6.[b].	E. F. 8.[c]
10 *E. H. 7.	E. F. 7.
11 P. G. 6.† menera le Pion à Dame.	

Remarques.

[a] Si, au troisieme coup, au lieu de E. F. 6., il eût joué E. H. 6., vous auriez joué, au quatrieme, E. F. 5., & cela seroit revenu au même.

[b] Si, au neuvieme coup, au lieu de E. G. 6., vous eussiez joué P. G. 6., il auroit joué E. F. 8., & auroit été *Pat*, parce qu'il ne vous auroit plus été possible de lui faire perdre l'opposition à votre Roi, ce qui eût empêché le progrès de votre Pion à Dame.

[c] Si, au neuvieme coup, au lieu de

E. F. 8., il eût joué E. H. 8., il eſt ſenſible que cela ſeroit revenu au même.

	Blanc.	*Noir.*
9	. . . . .	E. H. 8.
10	**E. F. 7.*	E. H. 7.
11	P. G. 6.† menera le Pion à Dame.	

Mais, dans cette même ſituation donnée, ſi c'eſt au Noir à jouer, la Partie ſera remiſe.

	Noir.	*Blanc.*
1	E. G. 7.	E. F. 2.
2	E. G. 6.	E. G. 3.
3	**E. G. 5.*[a].	E. F. 3.
4	E. F. 5.	P. G. 4.†
5	E. G. 5.	E. G. 3.
6	E. G. 6.	E. F. 4.
7	E. F. 6.	P. G. 5.†
8	E. G. 6.	E. G. 4.
9	E. G. 7.	E. F. 5.
10	E. F. 7.	P. G. 6.†
11	E. G. 7.	E. G. 5.
12	**E. G. 8.*	E. F. 6.
13	E. F. 8.	P. G. 7.†
14	E. G. 8.	E. G. 6.
15	*Pat*, ou Partie remiſe.	

Remarques.

[*a*] Le Roi Noir, arrivé à cette case, ne peut plus être forcé à rétrograder que par votre Pion; en tel cas, il n'a qu'à avoir attention, en rétrogradant, de se placer toujours vis-à-vis de votre Roi, il fera Partie remise, parce que vous ne pourrez mener votre Pion à Dame, & qu'il sera *Pat.*

Il résulte du gain forcé de cette Partie, si vous avez le Trait, & de la remise forcée, si vous ne l'avez pas, que ce gain ou cette remise se décide par l'opposition des deux Rois, c'est-à-dire que, quelle que soit la situation donnée, le gain de la Partie est assuré à celui des deux qui arrive le premier en opposition à l'autre.

Soit, par exemple,

Blanc. E. G. 3., P. G. 2.
Noir. E. G. 5.

Dans cette situation, & d'après la marche ci-dessus prescrite, si c'est au Noir à jouer, il ne peut jouer que E. H. 5., ou E. F. 5., & vous jouerez E. F. 4., ou E. H. 4., & gagnerez. Si c'est à vous à jouer, vous ne pourrez obtenir qu'une

remiſe; car vous ne pourrez jouer que E. H. 3. ou E. F. 3., & le Noir jouant E. H. 5. ou E. F. 5., ſe maintiendra en oppoſition à votre Roi lorſque vous le ferez rétrograder avec votre Pion, & ſera forcément *Pat*, ou Partie remiſe.

Ce n'eſt donc pas le Trait qui décide dans cette fin de Partie, mais bien l'arrivée des deux Rois en oppoſition l'un à l'autre, & la poſſibilité de s'y maintenir.

Dans la premiere ſituation donnée, le Roi qui a le Pion doit ſe porter ſur la troiſieme ligne en avant de ſon Pion; s'il peut y parvenir, il gagnera la Partie; ſi le Roi iſolé peut l'empêcher d'occuper cette troiſieme ligne en avant du Pion, il obtiendra une remiſe; le Blanc ayant le Trait, parvient évidemment à la caſe E. G. 4., deux lignes en avant de ſon Pion; le Noir, au contraire, ayant le Trait, & parvenant à la caſe E. G. 5., empêche le Blanc d'occuper la caſe E. G. 4., & conſéquemment de pouvoir mener ſon Pion à Dame.

Si le Pion eſt à trois caſes de Dame, il ira forcément à Dame, & cela, à qui des deux que ce ſoit à jouer, ſi le Roi eſt uni à ſon Pion, & le précede d'une ligne.

Situation.

Blanc. E. G. 6., P. G. 5.
Noir. E. G. 8.

Si c'eſt au Blanc à jouer, il jouera

E. F. 6. . . . . E. F. 8.
P. G. 6. . . . . E. G. 8.
**P. G. 7.* . . . . . E. H. 7.
E. F. 7. menera ſon Pion à Dame.

Si c'eût été au Noir à jouer, il n'auroit pu jouer que E. F. 8. ou E. H. 8.; s'il joue E. F. 8., vous jouerez E. H. 7.; s'il joue E. H. 8., vous jouerez E. F. 7., & menerez forcément votre Pion à Dame.

D'où il réſulte que pour mener votre Pion à Dame, il faut que ce Pion, en parvenant à ſa ſeptieme caſe, à une caſe de Dame, ne donne pas Echec, parce que, dans ce cas, le Roi iſolé ſe retire derriere, & eſt forcément *Pat*; au lieu que ſi ce Pion, parvenu à une caſe de Dame, n'eût pas donné Echec, le Roi iſolé, obligé de jouer, eſt forcé d'abandonner l'oppoſition & la place au vôtre, qui a la liberté de mener ſon Pion à Dame.

Si le Pion ſe trouve ſur la ligne des Tours, dans ce cas, ſi le Roi iſolé a le temps de ſe porter à la caſe du Fou ou à la ſeconde caſe de ce Fou, il empêchera le Roi Adverſaire d'occuper la ſeconde caſe du Cavalier, & conſéquemment de mener ſon Pion à Dame.

Situation.

Blanc. E. G. 3., P. H. 2.
Noir. E. B. 8.

Si c'eſt au Noir à jouer

E. C. 7. . . . . E. F. 4.
E. D. 7. . . . . E. F. 5.
E. 7. . . . . E. G. 6.

E. F. 8. vous empêchera d'occuper la caſe E. G. 7., & conſéquemment vous ne pourrez mener votre Pion P. H. 2., à Dame.

Si c'eût été au Blanc à jouer

E. F. 4. . . . . E. C. 7.
E. F. 5. . . . . E. D. 7.
E. F. 6. . . . . E. 8.

**E. G. 7.* parvenu à la ſeconde caſe du Cavalier, menera ſon Pion P. H. 2. à Dame.

En ſuppoſant le Pion placé ſur toute

autre colonne de l'Echiquier, ſon arrivée à Dame dépendra de la poſition des deux Rois, ſuivant la marche qui leur a été ci-deſſus preſcrite.

II.

Un Roi & deux Pions, contre un Roi & un Pion.

Cette Partie eſt communément gagnée par le Roi qui a les deux Pions liés, parce que, au moyen de ſes deux Pions, il force le Roi adverſaire d'abandonner l'oppoſition, ce qui lui donne la liberté de prendre ſon Pion unique, & de mener les ſiens à Dame.

Cependant il eſt des cas où le Roi qui n'a qu'un Pion, pourra ſe maintenir en oppoſition, & faire la Partie remiſe.

Situation.

Blanc. E. B. 2., P. F. 5.
Noir. E. B. 8., P. F. 6., P. G. 5

Dans cette ſituation, le Blanc fera Partie remiſe, s'il peut arriver en oppoſition au Roi noir ſur la caſe E. D. 4., & s'y maintenir, jouant ainſi :

E. C. 3. . . . . E. C. 7.

*E. D. 3. [a]. . . . . E. D. 6.

*E. D. 4., & de là ſuivre toujours, le Roi noir en oppoſition, à une caſe de diſtance, ſans néanmoins perdre de vue le Pion P. G. 5., c'eſt-à-dire, en ſe conſervant toujours à portée de le prendre avant qu'il n'arrive à Dame, & de-là vous n'en ſerez pas moins en meſure pour empêcher l'autre Pion P. F. 6. d'aller à Dame, ſuivant la méthode indiquée ci-deſſus.

Remarque.

[a] Si, au lieu de jouer *E. D. 3., vous euſſiez joué E. D. 4., le Noir auroit joué E. D. 6., & auroit gagné, parce que vous auriez été obligé de quitter la caſe E. D. 4.; le Noir jouant alors E. C. 5. vous auroit forcé de rétrograder, ſe ſeroit porté ſur votre Pion P. F. 5., l'auroit pris, & mené les ſiens à Dame; vous jouez donc *E. D. 3. pour gagner ce qu'on appelle l'*après-coup*, & n'arriver à la caſe E. D. 4., qu'au moment & ſur le coup auquel le Noir arrive à la caſe E. D. 6.

Si le Noir eſſaie de tourner par ſa gauche, vous vous maintiendrez en oppoſition, en obſervant de jouer toujours

votre Roi à trois cases de distance du sien.

Bl. E. D. 4. . . . . E. 7.
E. 3. . . . . E. F. 7.
**E. F.* 3. . . . . E. G. 7.
**E. G.* 3. . . . . E. H. 6.

**E. G.* 4. se retrouvera également en opposition au Roi noir, & il faudra le suivre à la même distance, s'il s'en retourne, de façon qu'au moment qu'il sera revenu à la case E. D. 6., vous arriviez sur le coup à la case E. D. 4.

Cet exemple, bien entendu, instruira de tout le parti que peut tirer le Roi le plus foible de son opposition au Roi adversaire, & de la marche qu'il doit tenir pour y arriver, & s'y maintenir à l'effet d'obtenir une remise.

Autre Situation.

Blanc. E. C. 3., P. A. 4., P. C. 4.
Noir. E. C. 5., P. G. 5.

Le Blanc, pour gagner, jouera

P. A. 5. . . . . P. G. 4.
**E. D.* 3. . . . . P. G. 3.
E. 2. . . . . E. C. 6.
E. F. 3. . . . . E. B. 7.

*P. C. 5. . . . . E. A. 6.
P. C. 6. . . . . E. A. 7.
E. G. 3. . . . . E. A. 6.
E. F. 4. gagnera.

III.

Deux Pions de chaque côté, contre deux Pions de chaque côté.

Situation.

Blanc. E. G. 1., P. H. 3., P. G. 2.: P. A. 3., P. B. 2.

Noir. E. G. 8., P. H. 6., P. G. 7.: P. A. 6., P. B. 7.

Dans cette situation, la Partie doit être remise à qui des deux que ce soit à jouer; si c'est au noir à jouer, il jouera

Noir. E. F. 7. . . . . E. F. 2.
E. 6. . . . . *E. 2. [a]
E. 5. . . . . E. 3.
P. G. 6. . . . . P. G. 3.
P. B. 6. . . . . P. B. 3.
P. B. 5. . . . . P. B. 4.
P. G. 5. . . . . P. G. 4.

Le Blanc n'a qu'à suivre le Noir & se

maintenir toujours en opposition, il est sensible que la Partie est remise.

Remarques.

[*a*] Vous jouez **E.* 2. pour gagner l'*après-coup*, comme vous en êtes instruit dans l'exemple précédent, & n'arriver à la case E. 3. qu'au moment que votre Adversaire arrive à la case E. 5.; cependant, si, au lieu de E. 2., vous eussiez joué E. 3., vous pourrez également faire une remise, en vous portant sur les Pions de sa gauche, tandis qu'il en fera autant de son côté, prendrez les Pions de part & d'autre, & ferez chacun une Dame nouvelle, ce qui opérera également une remise.

. . . . . E. 3.
E. D. 5. . . . . E. F. 4.
E. C. 4. . . . . E. F. 5.
E. B. 3. . . . . E. G. 6.
E. B. 2. . . . . E. G. 7.
E. A. 3. . . . . E. H. 6.
P. B. 5. . . . . P. G. 4.
P. B. 4. . . . . P. G. 5.
P. B. 3. . . . . P. G. 6. &c. &c.

feront chacun Dame nouvelle, & conséquemment, Partie remise.

Dans la situation donnée, si c'eût été au Blanc à jouer, il auroit joué

Bl.	E. F. 2.	E. F. 7.
	E. 3.	*E. 7.
	E. 4.	E. 6.
	P. G. 3.	P. G. 6.
	P. B. 3.	P. B. 6.
	P. B. 4.	P. B. 5.
	P. G. 4.	P. G. 5.

Il est sensible, qu'en se maintenant en opposition de part & d'autre, la Partie est remise.

IV.

Autre fin de Partie à nombre égal de Pions de part & d'autre.

Situation.

Blanc. E. G. 3., P. D. 4., P. C. 5., P. B. 5., P. A. 4.

Noir. E. A. 5., P. H. 5., P. G. 4., P. E. 4., P. D. 5.

Dans cette situation, si c'est au Noir à jouer, il gagnera, jouant ainsi :

Noir. P. E. 3. . . . . P. B. 6.

E. A. 6. . . . . P. A. 5.
*P. H. 4.†. . . . . E. G. 4.
P. E. 2. gagnera.

Et si c'eût été au Blanc à jouer, il auroit lui-même gagné, jouant ainsi :

Bl. P. B. 6. . . . . E. A. 6.
P. A. 5. . . . . P. E. 3.
P. C. 6. . . . . P. H. 4.†
**E. F.* 4.[*a*]. . . . . P. E. 2.
P. C. 7. . . . . E. B. 7.
P. A. 6.† . . . . . E. C. 8.
P. A. 7. . . . . E. B. 7.
P. C. 8. D.† gagnera.

Remarque.

[*a*] Si vous vous retiriez à la case E. G. 2., vous auriez perdu.

V.

Exemple d'une fin de Partie, où celui qui a un Pion de moins gagnera par l'avantage de sa position.

Situation.

Bl. E. D. 3., P. C. 3., P. B. 3., P. A. 3.: P. H. 2.
Noir. E. 5., P. B. 5.: P. H. 4., P. G. 4.

Dans cette ſituation, ſi c'eſt au Noir à jouer, il gagnera en jouant

Noir. *P. H. 3. [a]. . . . . E. 3.
*P. G. 3. . . . . E. F. 3.
P. H. 2. &c.

Remarques.

[a] Il doit pouſſer d'abord ce Pion, pour pouſſer enſuite ſon Pion P. G. 4., que vous ne pourriez prendre, qu'il ne mene ſon Pion P. H. 3. à Dame; ſi au lieu de *P. H. 3. il eût joué P. G. 3., vous auriez fait Pion pour Pion, & votre Roi auroit eu le temps de venir empêcher ſon Pion P. G. 3. d'arriver à Dame.

Mais ſi c'eût été à vous à jouer, ou que votre Roi, au lieu d'être poſté à la caſe E. D. 3., eût été avancé à la caſe E. 3., vous auriez vous-même gagné.

. . . . . E. 3.
P. H. 3. . . . . *E. F. 2.
E. 4. . . . . *P. A. 4.
P. A. 4. . . . . P. A. 4.

Dans cette ſituation, il n'a rien de mieux à faire que de revenir ſur vos Pions

P. A. 4. & P. C. 3., pour les prendre avant qu'ils arrivent à Dame ; mais pendant ce temps vous aurez celui de prendre ſes Pions P. G. 4. & P. H. 3., & de mener votre Pion P. H. 2. à Dame.

Ainſi, dans cette circonſtance, comme dans une infinité d'autres, un ſeul temps décide le gain de la Partie d'un côté à l'autre.

Il ſeroit bien impoſſible d'épuiſer toutes les combinaiſons réſultantes des différentes poſitions des Rois & des Pions, à nombre égal, ſur la fin des Parties ; les exemples qu'on vient d'en donner ſuffiront pour faire connoître la force & la marche des Rois, dans ces circonſtances ; ce qu'on entend par leur oppoſition, comment on peut y parvenir & s'y maintenir de part & d'autre, & le parti qu'il y a à en tirer, ſoit pour le gain ou la remiſe de la Partie.

On obſervera ici qu'un Pion ſeul, parvenu à la ſeptieme caſe de ſa Tour ſoutenu de ſon Roi, fait Partie remiſe contre un Roi & une Dame, en ſuppoſant le Roi, qui a la Dame, dans un certain éloignement, parce que, en tel cas, le Roi qui n'a qu'un Pion, ſe trouvera forcément *Pat* dans le coin de l'Echiquier.

Un Pion parvenu à la ſeptieme caſe du Fou, & ſoutenu de ſon Roi, fait également Partie remiſe contre un Roi & une Dame, ſi ce Roi ſe trouve à un certain éloignement; dans cette poſition, le Roi, qui n'a qu'un Pion, ſe retirera au coin de l'Echiquier, laiſſant prendre ſon Pion, & il ſera *Pat*.

Mais ſi le Roi qui a la Dame eſt aſſez proche pour ſe porter ſur le Roi qui n'a qu'un Pion, à l'inſtant de l'arrivée de ce Pion à Dame, & que ſa Dame ſe trouve à portée de lui donner Echec, ſoutenue de ſon Roi, il gagnera la Partie, quoique ſon Adverſaire ait fait Dame.

Situation.

Blanc. E. 5., D. 2.

Noir. E. G. 1., P. F. 2.

Le Blanc jouera

E. F. 4. . . . . P. F. 1. D.†

E. G. 3. donnera mat le coup ſuivant.

Un Pion parvenu à toute autre ſeptieme caſe que celle de la Tour & du Fou, quoique ſoutenu de ſon Roi, ne pourra faire Partie remiſe contre un Roi

& une Dame, parce que, dans telle position, la Dame forcera le Roi à se retirer derriere son Pion, ce qui donnera au Roi qui a la Dame, un temps à chaque retraite forcée derriere le Pion, qu'il fera faire à son Adversaire par des Echecs successifs, temps dont il profitera pour s'avancer sur ce Pion, & le prendre en lui donnant mat avec sa Dame.

SECTION SECONDE.

Des fins de Parties où il reste des Pions & des Pieces.

I.

Un Fou & un Pion, contre deux Pions.

Situation.

Noir. E. F. 6., F. D. 6.: P. F. 5.
Blanc. E. F. 2.: P. F. 3., P. E. 3.

Dans cette situation, le Noir qui a le Fou doit gagner.

Bl. E. 2. . . . . E. 6.
E. D. 3. . . . . *F. C. 7.[a]
E. 2. . . . . E. D. 6.
E. D. 3. . . . . E. C. 5.
E. C. 3. . . . . F. A. 5.†

E. D. 3. . . . . *F. B. 4.
E. 2. . . . . *E. C 4.
E. F. 2. . . . . E. D. 3. gagnera.

Remarque.

[a] Si le Noir, au lieu de *F. C. 7., jouoit E. D. 5., vous joueriez P. E. 4., feriez Pion pour Pion, & conſéquemment Partie remiſe.

Autre maniere de jouer.

Bl. P. F. 4. . . . . E. 6 [b]
E. F. 3. . . . . *E. D. 5.
E. 2. . . . . E. 4. gagnera.

Remarque.

[b] Si le Noir eût joué E. G. 6., vous euſſiez joué E. F. 3., & enſuite P. E. 4., auriez forcé le Noir à faire Pion pour Pion, & conſéquemment Partie remiſe; mais le Noir venant occuper la caſe E. D. 5., vous empêche de provoquer le Pion pour Pion en jouant P. E. 4.

Autre maniere de jouer.

Bl. E. G. 2. . . . . E. G. 5.
E. F. 2. [c]. . . . . E. H. 4.
E. G. 2. . . . . F. C. 5.
E. F. 2. . . . . P. F. 4. gagnera.

Remarque.

[c] Si, au lieu de E. F. 2., vous eussiez joué E. H. 3.

E. H. 3. . . . . F. C. 5.
P. E. 4. . . . . P. F. 4.

Dans cette position le Noir soutiendra son Pion P. F. 4. avec son Fou qu'il amenera à la case F. G. 3., ce qui vous obligera de céder le terrein à son Roi, qui se portera soit par sa droite, soit par sa gauche sur vos Pions, les prendra, & menera le sien à Dame.

Mais si la situation eût été telle,

Noir. E. F. 6., F. D. 6., P. F. 5.
Blanc. E. G. 2., P. G. 3., P. F. 3.

Dans cette situation la Partie seroit remise, parce que le Noir ne pourroit se porter par sa gauche sur les Pions du Blanc, comme il lui a été libre de le

faire dans la premiere ſituation donnée ; & s'il veut ſe porter par ſa droite ſur vos Pions P. F. 3. & P. G. 3. vous ſerez le maître de provoquer le Pion pour Pion & de faire conſéquemment Partie remiſe ; vous jouerez donc E. H. 3., ſi le Noir joue E. G. 5. ; vous reviendrez à la caſe E. G. 2. ; s'il tourne par ſa droite, vous jouerez P. F. 4., puis E. F. 3., puis P. G. 4., le Pion pour Pion ſera forcé, & la Partie remiſe.

Autre Situation.

Noir. E. B. 1., P. A. 2., P. B. 7.
Blanc. E. D. 2., C. E. 5., P. C. 5.

Bl. **C. A. 1.*	E. A. 1.
**E. C.* 2.	P. B. 5.
P. C. 6.	P. B. 4.
P. C. 7.	P. B. 3.†
E. B. 3.	E. B. 1.
P. C. 8. D.	**P. A. 1. D.*
D. C. 2. † mat.	

II.

Un Fou & un Pion, contre un Fou.

UN Pion ſeul de plus avec un Fou, ne peut gagner contre un Fou qui ſera

de couleur différente du vôtre. Si les Fous ſont de la même couleur, celui qui a le Pion de plus gagnera, s'il peut gagner l'oppoſition ſur ſon Adverſaire en portant ſon Roi en avant de ſon Pion, enſuite maſquer la direction du Fou adverſaire, avec le ſien ſoutenu de ſon Roi, puis faire le ſacrifice de ce Fou, pour dépoſter celui de l'Adverſaire de la ligne par laquelle le Pion doit paſſer pour arriver ſur le coup à Dame.

Situation.

Blanc. E. H. 6., C. D. 2.: P. G. 6.
Noir. E. F. 8., F. B. 2.

Bl. E. H. 7.[a]. . . . . F. D. 4.
C. H. 6.†. . . . . E. 8.
*C. G. 7. . . . . F. G. 5.
C. 3. . . . . F. 8.
*C. B. 4. [b] gagnera.

Remarques.

[a] Il faut que ce ſoit au Blanc à jouer, pour qu'il puiſſe gagner l'oppoſition ſur le Roi noir; ſi c'eût été à ce dernier à jouer, il joueroit E. G. 8., & ne pourroit plus être dépoſté de cette caſe.

[*b*] Il eſt ſenſible que dans une poſition moins avancée, vous ne pourriez mener votre Pion à Dame au moyen du ſacrifice de votre Fou, puiſque le Noir auroit le temps de revenir avec ſon Fou, barrer le paſſage de votre Pion à Dame.

Ainſi cette Partie ſera communément remiſe, & ne pourra ſe gagner que ſuivant les poſitions, dans le cas, comme on vient de le voir, où le Roi qui a le Pion, pourra gagner l'oppoſition ſur le Roi adverſaire.

De ſorte qu'à la fin de cette Partie, comme à la fin d'une infinité d'autres, il faut combiner; ſi on arrive le premier en oppoſition, ſi on pourra s'y maintenir, ou ſi on pourra la faire quitter à ſon Adverſaire, pour ſe déterminer en conſéquence à faire Piece pour Piece, ou à l'éviter. Soit pour le gain ou pour la remiſe de la Partie.

Soit la ſituation ſuivante, ou telle autre à-peu-près ſemblable.

Bl. E. 4., H. D. 1., C. F. 2.: P. F. 3.
Noir. E. G. 5., H. 3., B. H. 4.: P. F. 4.

Vous

Vous jouerez

H. G. 1.†. . . . . E. H. 5.
*C. H. 4. . . . . H. 4.
*H. G. 8. . . . . E. H. 6.
H. 8.†. . . . . E. G. 5.
H. 4. . . . . E. H. 4.

E. F. 4. arrivé le premier en opposition, la fera quitter à son Adversaire, & menera son Pion P. F. 3. à Dame.

On observera ici qu'un Pion sur la ligne des Tours, ne peut être mené à Dame, quoiqu'avec un Fou, si ce Fou n'est pas de la couleur de la case sur laquelle ce Pion arrive à Dame; dans ce cas, le Roi seul & isolé, qui défend cette Partie, ne pourra être dépossé de cette case angulaire, & conséquemment ne pourra être que Pat ou Partie remise.

III.

Un Fou & un Pion, contre trois Pions.

Cette Partie sera pour l'ordinaire remise, celui qui a les trois Pions ne pouvant les soutenir de son Roi, parce qu'il est obligé de s'en servir pour arrêter le progrès du Pion de son Adversaire; il poussera bien ses trois Pions de front,

mais l'Adverſaire en prendra deux quand il voudra, pour ſon Fou ; il eſt vrai qu'il perdra ſon Pion unique, mais il prendra le troiſieme Pion avec ſon Roi, au moyen de quoi la Partie ſera remiſe.

Situation.

Noir. E. D. 8., F. D. 6. : P. F. 7.
Blanc. E. C. 4. : P. B. 5., P. C. 2., P. D. 3.

N.	P. F. 5.	E. D. 4.
	P. F. 4.	E. 4.
	E. D. 7.	P. C. 4.
	E. C. 7.	P. D. 4.
	E. D. 7.	P. C. 5.
	F. B. 8.	P. D. 5.
	E. D. 8.	P. D. 6.
	E. D. 7.	E. F. 4.
	F. D. 6. fera Partie remiſe.	

Autre Situation.

Noir. E. D. 8., F. D. 6. : P. D. 4.
Blanc. E. B. 7. : P. B. 5., P. C. 2., P. D. 3.

N.	E. D. 7.	E. A. 6.
	F. B. 4. [*a*]	E. B. 6. [*b*]
	E. D. 6.	E. B. 7.

N. E. C. 5. . . . . E. A. 6.
F. E. 1. . . . . P. B. 6.
E. B. 4. . . . . P. B. 7.
F. G. 3. . . . . E. B. 6.
E. C. 3. . . . . E. C. 5. fera

Partie remise, car le Noir ne peut prendre le Pion P. C. 2., que le Blanc ne prenne le Pion P. D. 4.

Remarques.

[*a*] Il joue ce coup pour empêcher le Roi blanc de retourner sur ses Pions.

[*b*] Si, au lieu de E. B. 6., vous jouïez P. B. 6., pour mener votre Pion à Dame, vous auriez perdu; en tel cas le Noir sacrifieroit son Fou pour ce Pion, auroit le temps de prendre les deux Pions P. C. 2. & P. D. 3., & de mener son Pion P. D. 4. à Dame.

. . . . . P. B. 6.
E. C. 6. . . . . P. B. 7.
F. D. 6. . . . . E. A. 7.
E. B. 5. . . . . P. B. 8. D
F. B. 8. . . . . E. B. 8.

E. B. 4. gagnera, parce que vous ne pourrez revenir à temps pour empêcher le Pion P. D. 4., d'aller à Dame.

IV.

Deux Pions de plus d'un côté, avec chacun un Fou de différente couleur.

Cette Partie doit se gagner par celui qui a les deux Pions de plus, mais il doit prendre garde de ne pas pousser ses Pions, de façon qu'ils se trouvent sur toutes cases de la couleur de son Fou, parce qu'alors le Roi adversaire se postant entre ces Pions, ne pourroit plus en être dépossédé, ce qui opéreroit une remise.

Situation.

Blanc. E. F. 3., P. H. 3., P. G. 4., P. F. 4., P. E. 4., P. A. 4., P. B. 3., F. C. 4.

Noir. E. C. 6., P. A. 5., P. B. 6., P. G. 7., P. H. 6., F. D. 8.

Dans cette situation, ou telle autre semblable, vous jouerez P. E. 5.; si vous alliez jouer mal-adroitement P. F. 5., le Noir joueroit E. D. 6., case dont vous ne pourriez le déposter, ni mener aucun de vos Pions à Dame.

En général quand, sur la fin d'une Partie, vous avez deux Pions de front avec

un Fou, il faut, pour mener ces Pions à Dame, les établir sur des cases de la couleur opposée à celle de votre Fou, parce qu'alors ce Fou vous servira pour déposter le Roi ou les Pieces de l'Adversaire qui arrêtent le progrès de ces Pions à Dame.

Autre Situation.

Blanc. E. B. 5., P. A. 4., P. B. 3., P. C. 4., F. D. 3., P. H. 3., P. G. 4., P. F. 3.

Noir. E. F. 6., P. H. 6., P. G. 5., P. A. 5., P. B. 6., F. C. 5.

Dans cette position le Blanc, pour gagner, jouera . . . . . .

P. B. 4. . . . . P. B. 4.[a]
P. A. 5. . . . . P. A. 5.
E. C. 5. gagnera.

Remarque.

[a] Si le Noir, au lieu de P. B. 4., joue . . . . . F. B. 4.
E. B. 6. . . . . F. D. 2.
P. C. 5. gagnera en prenant le Pion noir P. A. 5., & ensuite en sacrifiant

l'un de ſes deux Pions P. A. 4., ou P. C. 5., pour mener l'autre à Dame.

Et ſi, dans la ſituation donnée, c'eût été au Noir à jouer, ou, ce qui reviendroit au même, que ſon Fou F. C. 5. fût poſté à telle autre caſe, comme F. D. 4. ou F. E. 3., ou ce Fou n'auroit pas été en priſe de votre Roi, vous n'en gagnerez pas moins, jouant ainſi:

N. F. E. 3.	P. B. 4.	
P. B. 4.	*P. C. 5. [a]	
P. C. 5.	*E. C. 6. [b]	
E. 7.	F. C. 4.	
E. D. 8.	*E. B. 7.	
F. D. 4.	P. A. 5.	
P. B. 3.	F. B. 3.	
P. C. 4. [c]	F. C. 4. gagnera.	

Remarques.

[a] Si, au lieu de jouer P. C. 5., vous euſſiez pris le Pion P. B. 4., vous verrez, en en faiſant l'eſſai, que vous ne pourrez jamais mener à Dame aucun de vos deux Pions P. A. 4. & P. C. 4. & que par conſéquent la Partie ſera remiſe.

[b] C'eſt en empêchant le Roi adverſaire d'occuper la caſe E. C. 7, que vous parviendrez à mener votre Pion P. A. 4.

à Dame, ce qu'il ne pourra empêcher qu'en sacrifiant son Fou pour ce Pion, ce qui vous vaudra également le gain de la Partie.

[c] Il sacrifie ces Pions pour pouvoir empêcher votre Pion P. A. 5. d'arriver à Dame.

Un Pion de plus (les Fous étant de différente couleur) ne peut être mené à Dame, fût-il parvenu à sa sixieme case, parce que le Roi adversaire ou son Fou l'arrêteront toujours au passage, & que d'ailleurs, le Roi qui a le Pion de moins sera toujours à portée de secourir ses Pions du côté où son Adversaire voudroit se porter pour les prendre.

Cependant la position respective des deux Rois peut faire exception à cette regle.

Situation.

Noir. E. 4., F. C. 7.: P. E. 3., P. F. 3.
Blanc. E. F. 1., F. B. 5.: P. D. 7.

Le Noir gagnera cette Partie par la force de ses deux Pions soutenus de son Roi.

N. E. D. 4. . . . . F. A. 6. [a]
E. C. 3. . . . . F. B. 7.
P. E. 2.†. . . . . E. F. 2.
E. D. 2. gagnera.

Remarque.

[a] Si, au lieu de F. A. 6., vous jouez F. C. 6., pour attaquer le Pion noir P. F. 3., il donnera échec du Pion, puis de son Fou, & ira à Dame.

Et si, au lieu de F. A. 6., vous jouez

. . . . . E. 1.
E. C. 3. . . . . E. D. 1.
F. A. 5. . . . . F. A. 6.
E. D. 4. &c. &c. vous ne pouvez désormais empêcher le Noir d'aller, en tournant sur sa gauche, porter son Roi à la seconde case du Fou de votre Roi, & conséquemment de faire Dame.

V.

Un Pion de plus passé, & un Fou contre un Cavalier.

Situation.

Noir. E. G. 8., C. E. 8.: P. G. 7., P. H. 7.: P. A. 7., P. B. 6., P. C. 6., P. D. 5., P. E. 4.

Blanc. E. F. 2., G. E. 5., P. G. 2., P. H. 2.: P. A. 2., P. B. 2., P. C. 3., P. D. 4.

Blanc.	E. 3.	E. F. 8.
	E. F. 4.	E. 7.
	P. G. 4.	P. H. 6.
	P. H. 4.	E. 6.
	P. B. 4.	P. G. 6.
	P. A. 4.	P. A. 6.
	E. 3.	P. B. 5.
	P. A. 5.	E. F. 6.
	E. F. 4.	E. 6.

E. 3. fera Partie remise.

VI.

Fin de Partie dans laquelle, à nombre égal de Pions & de Pieces, l'un des deux gagnera forcément la Partie.

Situation.

Blanc. E. 2., F. D. 5.: P. A. 2., P. B. 3., P. C. 4.

Noir. E. F. 5., C. D. 7.: P. A. 3., P. B. 4., P. C. 5.

Le Noir jouant C. A. 4., gagnera, soit que vous preniez son Fou, ou que ne le prenant pas, il prenne lui-même votre Pion P. B. 3.

Quand les Pions se trouvent enlacés les uns dans les autres, comme dans la

situation présente, celui qui a les siens plus avancés sur l'Echiquier, gagnera s'il peut faire le sacrifice d'une Piece, & par-là se procurer le progrès d'un Pion à Dame, supposant toutefois que le Roi adversaire soit trop éloigné pour l'arrêter.

On ne prétend pas que les situations données ci-dessus, ni celles qu'on va y ajouter, soient les *seules* où une Partie soit *décidément* gagnée ou remise; il est sensible que la position des Pieces, des Pions, d'un Pion seul, & des Rois surtout de part & d'autre, leur plus ou moins d'avancement sur l'Echiquier varient à l'infini les combinaisons de ces fins de Partie, & les possibilités du gain ou de la remise; on a seulement essayé d'insinuer, par quelques exemples, des principes qui puissent guider les Joueurs dans les circonstances, & dont ils feront l'application suivant leur plus ou moins de génie ou d'exercice.

VII.

Cinq Pions contre quatre, & chacun une Tour.

Situation.

Blanc. E. 3., H. D. 3.: P. H. 4., P. G. 3.: P. C. 3., P. B. 3., P. A. 3.

Noir. E. C. 6., H. D. 6.: P. H. 5.: P. G. 4.: P. B. 6., P. A. 6.

Noir.	H. F. 6.[a]	P. C. 4.
	P. B. 5.	P. B. 5.†
	P. B. 5.	P. B. 4.
	H. F. 1.	E. 4.
	H. F. 2.	H. C. 3.†
	E. B. 6.	H. C. 5.
	H. F. 3.	H. 5.
	H. G. 3.	E. F. 4.
	H. A. 3.	E. G. 4.
	H. B. 3.	H. F. 5.
	H. B. 4.†	H. F. 4.
	H. B. 1.[b]	P. H. 5.
	P. B. 4.	P. H. 6.
	P. B. 3.	E. G. 5.
	H. G. 1.†	E. F. 6.[c]
	E. C. 5.	H. F. 2.
	H. 1.	E. G. 7.
	E. C. 4	P. H. 7.

E. C. 3. . . . . P. H. 8.&c.&c.
H. 8. . . . . E. H. 8.D.

Il eſt viſible que ſon Pion P. B. 3. vous coûtera la Tour, & que cette Partie eſt remiſe.

Remarques.

[*a*] Il porte ſa Tour ſur cette ligne, pour vous empêcher de porter votre Roi ſur ſes Pions P. H. 5. & P. G. 4.

[*b*] S'il faiſoit Tour pour Tour, vous arriveriez d'un coup plus tard que lui à Dame, & la Partie n'en ſeroit pas moins remiſe.

[*c*] Si vous couvriez l'Echec de la Tour, il fera Tour pour Tour, & arrivera devant vous à Dame, cependant la Partie ſeroit également remiſe.

VIII.

Quatre Pions contre trois, & chacun une Tour.

Cette Partie doit être remiſe, ainſi que la précédente ; il eſt cependant telle ſituation où celui qui a le Pion de plus gagnera.

Situation.

Blanc. E. F. 3., H. D. 3. : P. H. 3., P. G. 4., P. F. 5. : P. B. 3.
Noir. E. F. 6., H. B. 6. : P. H. 6., P. G. 5., P. F. 7.

Bl.	E. 3.	*P. H. 5.
	E. D. 2.	P. G. 4.
	P. G. 4.	H. B. 4.
	H. G. 3.	E. 5.
	E. C. 3.	H. B. 7.
	P. B. 4.	E. F. 4.
	H. G. 1.	E. F. 3.
	E. C. 4.	E. F. 2.
	H. D. 1.	E. F. 3.
	H. D. 4.	E. 3.
	E. C. 5. [a].	H. C. 7. †
	E. D. 6.	H. C. 3.
	H. D. 5.	H. C. 4.
	E. 7.	H. B. 4.

E. F. 7.[b]. . . . . H. G. 4.
P. F. 6. . . . . H. G. 1.
E. G. 6. . . . . P. G. 4.
P. F. 7. . . . . H. F. 1.
H. F. 5. forcera le Noir à faire Tour pour Tour, & gagnera.

Remarques.

[a] Si vous pouſſiez le Pion, il ſeroit perdu.

[b] Vous ſacrifiez le Pion de plus que vous avez, parce que vous vous trouvez avoir deux temps ſur votre Adverſaire, pour mener celui qui vous reſte à Dame.

Autre Situation.

Blanc. E. D. 3., A. E. 2.: P. D 5., P. H. 3., P. G. 4.
Noir. E. F. 6., A. F. 3.: P. B. 4., P. D. 6., P. G. 7., P. H. 6.

Le Noir gagnera cette Partie en abandonnant ſes Pions iſolés P. B. 4. & P. D. 6., pour prendre vos Pions P. H. 3. & P. G. 4., & mener ſes Pions P. G. 7. & P. H. 6. à Dame.

Bl. E. C. 4. . . . . A. H. 3.
A. E. 6. †. . . . . E. F. 7.

A. D. 6. . . . . A. G. 3.
E. B. 4. . . . . A. G. 4.†
E. C. 5. . . . . P. H. 5.
A. 6. . . . . P. H. 4.
A. 1. . . . . A. G. 3.
P. D. 6. [a]. . . . . A. D. 3.
E. C. 6. . . . . P. G. 5.
P. D. 7. . . . . P. H. 3.
E. C. 7. . . . . P. G. 4.
P. D. 8. D. . . . . A. D. 8.
E. D. 8. . . . . P. G. 3. gagnera.

Remarque.

[a] Si, au lieu de P. D. 6., vous jouez

A. D. 1. . . . . E. 7.
P. D. 6.† . . . . . E. D. 7.
A. D. 5. . . . . P. G. 5.
A. F. 5. . . . . P. H. 3.
A. F. 7.† . . . . . E. 6.
A. E. 7.† . . . . . E. F. 8.
A. E. 8. . . . . A. D. 3.
E. C. 6. . . . . P. G. 4.
P. D. 7. . . . . P. H. 2.
A. H. 8. . . . . P. G. 3.
E. C. 7. . . . . P. G. 2. gagnera.

IX.

Trois Pions contre deux, & chacun une Tour.

Situation.

Blanc. E. G. 1., H. E. 3.: P. F. 2., P. G. 2., P. H. 3.

Noir. E. G. 8., H. C. 7.: P. G. 7., P. H. 6.

Bl.	P. F. 4.	E. F. 7.
	E. F. 2.	E. G. 6.
	P. G. 4.	E. F. 6.
	E. F. 3.	H. B. 7.
	P. H. 4.	H. C. 7.[a]
	H. A. 3.	H. C. 6.
	P. H. 5.	H. B. 6.
	H. A. 5.	H. B. 3.†
	E. 4.	H. B. 4.†
	E. F. 3.	H. B. 3.†
	E. G. 2.	H. C. 3.[b]
	P. G. 5.†	P. G. 5.
	P. G. 5.†	E. F. 7.
	H. A. 7.†	E. F. 8.
	H. A. 8.†	E. F. 7.
	P. G. 6.†	E. F. 6.
	H. F. 8.†	E. G. 5.
	H. F. 7.	E. H. 5. &c. &c.

Dans cette situation la Partie est visiblement remise, parce que le Roi blanc ne peut passer pour aller soutenir son Pion, & que quand il seroit à portée de le soutenir, il ne pourroit le mener à Dame, le Roi noir étant en opposition, & pouvant s'y maintenir au moyen de la manœuvre de sa Tour.

Remarques.

[*a*] Le Noir ne visant qu'à la remise, n'a rien de mieux à faire que de promener sa Tour sur la ligne qu'il veut défendre.

[*b*] Le Noir, en maintenant sa Tour sur cette ligne, veut empêcher le Roi blanc de passer, & d'aller soutenir ses Pions.

X.

Trois Pions contre un, & chacun une Tour.

Situation.

Blanc. E. G. 1., A. 2. : P. F. 2., P. G. 2., P. H. 3.

Noir. E. G. 6., A. B. 7. : P. F. 4.

Dans cette situation, ou telle autre analogue, vous proposerez le Pion pour

Pion, jouant P. G. 3.; mais vous vous garderez de prendre, parce que désunissant par-là vos Pions, vous risqueriez de faire Partie remise; vous devez plutôt forcer le Noir, par la manœuvre de votre Tour, à faire lui-même Pion pour Pion, & aurez évidemment gagné au moyen de deux Pions liés qui vous resteront.

Mais quand vous aurez réduit le Roi adversaire sur une ligne extrême de l'Echiquier, prenez garde de ne pas pousser indiscrétement un de vos deux Pions, de maniere que votre Adversaire, faisant alors le sacrifice de sa Tour, se trouve *Pat*. Soit la situation suivante à laquelle vous amenera naturellement la Partie ci-dessus.

Bl. E. F. 6., H. B. 7.: P. H. 6., P. G. 6.
Noir. E. G. 8., H. D. 8.

Dans cette situation, si vous poussez le Pion & jouez

P. H. 7.†. . . . . E. H. 8.
E. G. 5. . . . . H. D. 5.†
E. H. 6. . . . . *H. 5.† sacrifiera sa Tour, & sera Pat.

Vous devez donc, au lieu de pousser votre Pion P. H. 6., jouer ainsi :

H. B. 5. . . . . H. D. 6.†
E. G. 5. . . . . H. D. 8.
**P. H. 7.*† . . . . . E. H. 8.

E. H. 6. ne pourra plus recevoir d'échecs, & donnera mat.

XI.

Deux Pions contre un, & chacun une Tour.

Cette Partie doit être remise d'après les instructions ci-dessus.

Cependant celui qui a deux Pions gagnera, si, après avoir fait le sacrifice de sa Tour pour le Pion du Roi adversaire arrivé à Dame, ce Roi se trouve trop éloigné pour revenir à temps, empêcher l'arrivée de ses deux Pions à Dame.

Situation.

Noir. E. H. 5., A. F. 6. : P. H. 6., P. G. 4.
Blanc. E. F. 4, A. G. 7. : P. F. 5.

Noir. A. C. 6. . . . . E. 5. [a]
E. H. 4. . . . . P. F. 6.
A. C. 1. [b] . . . . . P. F. 7.

A. F. 1. . . . . E. 6.
P. H. 5. . . . . E. 7.
E. H. 3. . . . . P. F. 8. D.
A. F. 8. . . . . E. F. 8.
P. G. 3. . . . . E. F. 7.
P. G. 2. [c]. . . . . E. F. 6.
P. H. 4. . . . . E. F. 5.
E. H. 2. . . . . E. F. 4.
P. H. 3. . . . . E. F. 3.
P. G. 1. D. . . . . H. G. 1.
E. G. 1. menera ſon Pion à Dame.

Remarques.

[a] Si, au lieu de jouer E. 5., vous preniez le Pion P. G. 4, vous perdriez la Tour; & ſi, au lieu de E. 5., vous jouiez E. G. 3., il joueroit H. C. 3. †; alors, de deux choſes l'une, ou vous joueriez E. F. 4., & alors il jouera H. F. 3. †, & forcera votre Roi de s'éloigner de ſon Pion P. G. 4.

Ou vous jouerez E. G. 2., alors il jouera H. F. 3., forcera votre Pion P. F. 5, & gagnera la Partie.

[b] Si, au lieu de A. C. 1, il jouoit A. C. 8., vous joueriez P. F. 7., puis A. G. 8., & iriez à Dame.

[c] Ce Pion, ainſi pouſſé à une caſe près de Dame, vous empêche de jouer

E. G. 6., puis E. H. 5, ce qui vous auroit valu la Partie remiſe.

☞ Mais ſi, au lieu de ſoutenir votre Pion avec votre Roi, jouant E. 7., vous l'euſſiez ſoutenu plutôt avec votre Tour, jouant A. G. 8., alors votre Roi moins éloigné de deux caſes des Pions du Noir, ſe ſeroit trouvé à portée de revenir ſur ces Pions, & d'empêcher leur arrivée à Dame.

Vous jouerez donc mieux de jouer, au lieu de E. 7. . . . . A. G. 8.

P. G. 3. . . . . P. F. 8. D.
A. F. 8. . . . . A. F. 8.
P. G. 2. . . . . A. G. 8. [d]
E. H. 3. . . . . E. F. 5.
E. H. 2. . . . . E. F. 4.
P. H. 4. . . . . E. F. 3.
P. H. 3. . . . . E. F. 2. empêche le Pion Noir P. G. 2., d'arriver à Dame, & fera conſéquemment Partie remiſe.

Remarque.

[d] Vous avez beſoin d'un temps pour reporter votre Tour à cette caſe, mais votre Roi porté à la caſe E. F. 6., en a beſoin de deux de moins pour revenir ſur les Pions du Noir, que dans votre

premiere façon de jouer cette fin de Partie ; vous avez donc, dans cette seconde maniere, un temps de plus, ce qui suffit pour décider une Partie du gain, à la remise, & souvent du gain à la perte.

D'après l'exemple ci-dessus, il est sensible qu'il est telle position où vous gagneriez à nombre égal de Pions ; soit la situation suivante.

Situation.

Bl. E. A. 5., A. C. 1.: P. A. 6., P. B. 6.
Noir. E. A. 8., A. F. 8.: P. G. 4., P. H. 3.

Si c'est à vous à jouer, vous jouerez

A. C. 8.†.	A. C. 8.
P. B. 7.†.	E. B. 8.
**E. B. 6.*	A. C. 6.†
E. C. 6.	P. H. 2.[a]
E. B. 6.	P. H. 1. D.
P. A. 7.† mat.	

Remarque.

[a] Si, au lieu de P. H. 2., il joue

. . . . .	E. A. 7.
**E. C. 7.*	P. H. 2.
P. B. 8. D.†	E. A. 6.
D. B. 6.† mat.	

XII.

Une Tour & un Pion, contre un Fou.

Cette Partie doit pour l'ordinaire être gagnée par celui qui a la Tour & le Pion.

Situation.

Blanc. E. 5., H. 7.: P. D. 6.
Noir. E. D. 8., C. G. 4.

Vous jouerez

H. 4.	C. D. 1.
H. D. 4.	C. B. 3.
P. D. 7.	C. 2.
E. D. 6.	C. F. 5.
H. F. 4.	C. D. 7.
H. F. 8.†	C. E. 8.
H. 8.	E. C. 8.

H. E. 8.† gagnera.

Cependant, il eſt telle ſituation où le Roi qui n'a que le Fou, pourra obtenir une remiſe.

Situation.

Blanc. E. G. 4., H. 6.: P. F. 5.
Noir. E. F. 7., F. C. 3.

Bl. H. C. 6.	F. D. 4.
E. H. 5.	E. G. 7.[a]

Dans cette ſituation, la Partie ſera remiſe, le Noir obſervant, 1°. de maintenir ſon Roi en oppoſition au Roi blanc; 2°. de porter ſon Fou de maniere qu'il empêche le progrès du Pion P. F. 5., & qu'il puiſſe donner échec à l'inſtant que le Roi blanc voudra ſe porter ſur une caſe de la couleur du Fou, dans l'intention de ſoutenir ſon Pion pour le pouſſer à Dame.

Remarque.

[a] Si le Noir, au lieu de jouer E.G.7., comme il doit le faire pour maintenir ſon Roi en oppoſition au vôtre, jouoit ſon Fou, il auroit perdu.

. . . . .	F. E. 3.
P. F. 6.	F. D. 4.
*E.G.5.	F. E. 3.†
E. F. 5.	F. D. 2.
H. C. 7.†	E. F. 8.
E. G. 6. gagneroit.	

Et ſi, au lieu de F. E. 3., il eût joué F. B. 2., vous auriez joué E. G. 5., enſuite P. F. 6.; puis recevant échec du Fou E. F. 5., auriez par ce moyen amené votre Pion à Dame, & gagné.

XIII.

Cinq Pions contre quatre, & chacun ſa Dame.

Sans donner des exemples de cette fin de Partie, il eſt ſenſible qu'elle doit aller à la remiſe, parce que celui qui a le Pion de plus ne pourra guere ſe garantir des échecs perpétuels qu'il recevra de celui qui a le Pion de moins.

Il eſt cependant des poſitions dans leſquelles un Pion de plus pourra gagner la Partie.

Situation.

Noir. E. G. 8., D. 8 : P. G. 7., P. H. 6., P. A. 6., P. B. 7., P. D. 3.

Blanc. E. G. 1., D. C. 1 : P. G. 2., P. H. 2., P. A. 3., P. B. 4.

Dans cette ſituation, pour faire Partie remiſe, vous devez avoir en vue de porter votre Roi ſur le Pion noir P. D. 3., avant que le Roi noir puiſſe le ſoutenir, ou bien de donner un échec perpétuel; le Noir, au contraire, pour gagner, doit tâcher d'amener ſon Roi au ſoutien de ſon Pion P. D. 3., & d'éviter les échecs perpétuels; pour remplir ces deux ob-

jets, voici à-peu-près comment vous pourrez jouer de part & d'autre :

Bl.	D. 2.	D. 4.†
	E. F. 1.[a].	D. E. 4.[b]
	E. F. 2.	*E. F. 7.
	D. E. 3.	D. C. 4.
	D. F. 3.†.	E. 6.
	D. E. 3.†.	E. D. 5.
	D. F. 3.†.[c]. . . .	D. E. 4. gagnera.

Remarques.

[a] Si, au lieu de E. F. 1., vous jouiez

D. F. 2.	D. A. 1.†
D. F. 1.	*D. C. 3.

D. 1. ou telle autre chose que vous jouiez, vous avez perdu, parce que le Noir jouera D. C. 2., puis poussera son Pion P. D. 3., sans craindre de votre part des échecs perpétuels.

[b] Il joue sa Dame à cette case, avant d'avancer son Roi, pour éviter l'échec double que vous lui donneriez en portant votre Dame à la case D. F. 2., ce qui nécessiteroit le Dame pour Dame, & vous donneroit le temps de porter votre Roi sur le Pion P. D. 3., & de le prendre.

[c] Si, au lieu de D. F. 3., vous jouez

D. 2. . . . . D. C. 2.
E. 3. . . . . D. 2.
E. D. 2. . . . . E. C. 4. soutient le Pion P. D. 3., & gagnera.

SECTION TROISIEME.

Des fins de Partie où il ne reſte que des Pieces.

I.

Une Tour contre un Roi ſeul.

Ce Mat eſt aiſé à exécuter; on va donner la méthode de le faire dans le moins de coups poſſible.

Situation.

Blanc. E. D. 3., H. F. 4.

Noir. E. C. 5.

Bl. H. 4. . . . . E. B. 5.
E. C. 3. . . . . E. A. 5.
E. B. 3. . . . . E. B. 5.

H. 5.† fera deſcendre forcément le Roi noir d'une ligne; ce Roi jouant donc E. C. 6., vous porterez ſur lui votre Roi, non vis-à-vis, en jouant E. C. 4.,

mais à la distance de la marche du Cavalier, & jouerez

E. B. 4. . . . . E. D. 6.
E. C. 4. . . . . E. 6.
E. D. 4. . . . . E. F. 6.
E. 4. . . . . E. G. 6.
H. A. 5. . . . . E. H. 6.
E. F. 4. . . . . E. G. 6.

Dans cette position, vous jouerez votre Tour à la case H. B. 5., pour gagner l'après-coup ; il ne pourra jouer que E. F. 6. ou E. H. 6. ; s'il joue E. F. 6., vous le ferez descendre à l'instant d'une ligne en jouant H. B. 6.† ; s'il joue E. H. 6., vous jouerez E. G. 4., il ne pourra jouer que E. G. 6. ; alors, jouant H. B. 6.†, vous le forcerez à descendre ; & ainsi de ligne en ligne, vous le réduirez à la dernière ligne de l'Echiquier où il sera mat.

II.

Deux Tours contre une.

Pour gagner cette Partie, il faut que celui qui a les deux Tours réduise le Roi qui n'en a qu'une, à une des lignes extrêmes de l'Echiquier, en lui interdisant successivement, par une de ses Tours,

le retour au milieu de l'Echiquier, de maniere que ce Roi ainſi réduit à une ligne extrême de l'Echiquier, ſoit mat, ou forcé à faire Tour pour Tour, ce qui opérera également le gain de la Partie.

Situation.

Noir. E. H. 7., H. F. 7., A. C. 7.
Blanc. E. 4., A. B. 2.

Noir.	A. C. 1.[a]	A. H. 2.†
	E. G. 8.	A. 2.
	A. D. 1.	A. 8.†
	E. H. 7.	A. 2.
	**H. E. 7.*†.	E. F. 3.
	A. F. 1.†.	E. G. 2.
	A. F. 6.	A. 3.
	H. G. 7.†	E. H. 2.

A. H. 6. vous forcera à faire Tour pour Tour, & gagnera.

Remarque.

[a] Pour vous réduire, par des échecs ſucceſſifs, à une ligne extrême de l'Echiquier, il doit commencer par dédoubler ſes Tours.

Autre Situation.

Blanc. E. D. 8., A. 7., H. C. 5.
Noir. E. D. 6., H. 4.

Dans cette situation singuliere, & où vous seriez mat si c'étoit au Noir à jouer, vous jouerez

*H. 5. . . . . H. 5.
A. 6.†. . . . . E. 5.
A. 5.†. . . . . E. F. 4.
A. H. 5. gagnera.

III.

Une Tour & un Fou, contre une Tour.

Un Auteur célebre prétend que la Tour & le Fou doivent gagner contre une Tour, & en donne pour démonstration la situation suivante qu'il prétend la plus avantageuse pour le Roi qui n'a que la Tour.

Situation.

Blanc. E. 6., A. C. 1., C. E. 5.
Noir. E. 8., A. D. 7.

Bl. A. C. 8.†[a] . . . . . A. D. 8.
A. C. 7. . . . . A. D. 2.

A. B. 7.[b] . . . . . A. D. 1.
A. G. 7. . . . . A. F. 1.[c]
*C. G. 3. . . . . E. F. 8.[d]
A. G. 4. . . . . E. 8.
A. C. 4. . . . . A. D. 1.[e]
*C. H. 4. . . . . E. F. 8.
C. F. 6. . . . . A. E. 1.†
C. E. 5. . . . . E. G. 8.

A. H. 4. donnera mat en jouant le coup suivant A. H. 8.

Remarques.

[a] Si, au lieu de A. C. 8., vous jouez C. F. 6., ce qui paroît forcer la Partie au premier coup, le Noir joueroit A. E. 7.†; & si vous prenez sa Tour, il est Pat.

[b]. En jouant ainsi votre Tour sur la même ligne, vous voulez engager le Noir à jouer A. D. 1. ou A. D. 3., afin que la Tour se trouvant placée à une de ces deux cases, vous vous trouviez à même de l'empêcher avec votre Fou de vous donner Echec.

[c] Si le Noir, au lieu de A. F. 1., joue

. . . . . E. F. 8.
A. H. 7. . . . . A. G. 1.
A. C. 7. . . . . A. G. 6.†
C. F. 6. . . . . E. G. 8.

A. C. 8.†. . . . . E. H. 7.
A. H. 8.† mat.

☞Si, au lieu de A. G. 6., il joue

. . . . . E. G. 8.
A. C. 8.†. . . . . E. H. 7.
A. H. 8.†. . . . . E. G. 6.
A. G. 8. gagnera la Tour.

[*d*] Si au lieu de E. F. 8., il joue

. . . . . A. F. 3.
C. D. 6. . . . . A. E. 3.†
C. E. 5. . . . . A. F. 3.
A. E. 7.†. . . . . E. F. 8.
A. B. 7. . . . . E. G. 8.
A. G. 7.†. . . . . E. F. 8.
A. G. 4. . . . . E. 8.
**C. F.* 4. . . . . E. F. 8.
C. D. 6.† . . . . . E. 8.
A. G. 8.†. . . . . A. F. 8.
A. F. 8.† mat.

[*e*] Si, au lieu de A. D. 1., il joue

. . . . . E. F. 8.
C. E. 5. . . . . E. G. 8.
A. H. 4. donnera mat le coup suivant, en jouant A. H. 8.

On voit que pour exécuter ce mat, il

faut d'abord amener le Roi adverſaire ſur un des quatre côtés ou lignes extrêmes de l'Echiquier, l'y fixer ſous de certaines poſitions propres à le faire mat, ou dans la néceſſité de perdre ſa Tour ou d'en ſouffrir l'échange contre votre Fou, en prenant garde de le faire Pat, ou de lui donner lieu de faire Tour pour Tour.

On voit auſſi que pour effectuer ce mat, il faut ſe ſervir du Fou, à l'effet qu'il puiſſe empêcher la Tour adverſaire de vous donner échec, ou qu'il puiſſe couvrir cet échec de façon que la Tour qui l'aura donné ne puiſſe plus ſe retrouver en meſure pour parer le mat que vous allez donner, ſur le coup, avec la vôtre.

Cependant il eſt trop général de donner ce mat comme devant être *forcé* dans toutes les ſituations poſſibles.

Car 1°. dans la ſituation donnée, ſi c'eſt au Noir à jouer, qu'il donne échec, & joue enſuite pour le mieux, il faudra une nouvelle méthode, ſi tant eſt qu'il y en ait une, pour le faire mat *forcé*.

2°. Soit la ſituation ſuivante, analogue à la précédente :

Situation.

Blanc. E. F. 6., A. D. 1., F. 5.
Noir. E. F. 8., A. E. 7.

Bl. A. D. 8.†. . . . . A. E. 8.
A. D. 7. . . . . A. E. 2.
A. H. 7. . . . . A. G. 2.
A. C. 7. . . . . A. E. 2.

Dans cette position, on ne voit pas comment vous pourrez faire mat *forcé*, & il en sera de cette fin de Partie, comme d'une infinité d'autres, dans lesquelles les positions respectives des Pieces, des Pions, & sur-tout des Rois sur l'Echiquier, variables à l'infini, changent l'événement de la Partie du gain à la perte, ou de la perte à la remise.

I V.

Une Dame contre une Tour.

Ce mat est forcé dans le plus grand nombre des positions, ou résultats de cette fin de Partie; &, pour y parvenir, il faut 1°. faire rétrograder le Roi qui n'a que la Tour, jusqu'à une ligne extrême de l'Echiquier; pour cela vous amene-

rez & maintiendrez votre Roi en opposition au sien, c'est-à-dire, à une case de distance; ensuite vous manœuvrerez avec votre Dame, soit en lui donnant échec, soit en portant cette Dame sur la ligne oblique de sa Tour, laquelle ne pouvant bouger, parce qu'elle couvre son Roi, il sera forcé de jouer son Roi & de descendre. 2°. Après l'avoir réduit par ce procédé à une ligne extrême de l'Echiquier, prenez garde qu'il ne puisse pas faire le sacrifice de sa Tour, pour être Pat, ce qui arriveroit si vous portiez sur lui votre Dame à la distance de la marche du Cavalier; vous tiendrez donc votre Dame à un certain éloignement de son Roi, & lui interdirez, par la position qu'elle prendra, le retour au milieu de l'Echiquier, ainsi que les échecs que vous pourriez recevoir de sa Tour.

Situation : ou telle autre semblable, à laquelle vous pouvez réduire le Roi qui n'a qu'une Tour contre la Dame.

Situation.

Noir. E. D. 7.; H. D. 6.
Blanc. E. F. 5.; D. E. 5.

Bl. R. D. B. 5. † . . . . . E. 7.

2 D. B. 7.†. . . . . H. D. 7.
3 D. B. 4.†. . . . . E. D. 8.
4 *E. 6. . . . . E. C. 8.[a]
5 *D. B. 5.[b] . . . . . H. C. 7.
6 E. D. 6. . . . . .

Dans cette situation il sera mat, à moins qu'il n'éloigne sa Tour de son Roi.

6 . . . . . H. A. 7.
7 D. E. 8.†. . . . . E. B. 7.
8 D. 7.†. . . . . E. B 8.
9 D. 8.†. . . . . E. B. 7.
10 D. C. 7.†. . . . . E. A. 6.
11 D. C. 6.†. . . . . E. A. 5.
12 E. C. 5. donnera forcément mat.

Si, au sixieme coup, au lieu de jouer H. A. 7., il éloigne sa Tour & joue H. 7. ou H. C. 1, ce qui reviendra au même, vous lui donnerez des échecs successifs avec votre Dame, de maniere qu'il ne puisse éviter un échec double au Roi & à la Tour, qui vous vaudra le gain de la Partie.

6 . . . . . H. C. 1.
7 D. F. 5.†. . . . . E. B. 8.
8 D. F. 8.†. . . . . E. B. 7.
9 D. F. 3.†. . . . . E. B. 8.
10 D. B. 3.†. . . . . E. C. 8.

11 D. G. 8.†. . . . . E. B. 7.
12 D. G. 2.†. . . . . E. A. 7.
13 D. A. 2.† . . . . . E. B. 7.
14 D. B. 2.† gagnera la Tour.

Remarques.

[*a*] Si, au lieu de E. C. 8., il jouoit E. 8., vous joueriez D. B. 5., & gagneriez.

[*b*] Si vous euſſiez porté ſur lui votre Dame à la diſtance de la marche du Cavalier en jouant D. B. 6., il auroit joué H. E. 7.†, & ſi vous preniez ſa Tour, il ſeroit Pat.

Mais il eſt des ſituations où votre Roi & votre Dame auront été amenés par la ſuite des coups, par la priſe d'une Piece, ou telle autre circonſtance forcée dans leſquelles l'exécution de ce mat ſera impoſſible, & la Partie forcément remiſe.

Soit la ſituation ſuivante, ou telle autre analogue.

Noir. E. C. 8., H. C. 7.
Blanc. E. B. 6., D. 6.

Si c'eſt au Noir à jouer, il jouera H. B. 7.†, vous jouerez E. A. 6., il jouera H. A. 7.†, & faiſant ainſi le ſa-

crifice de sa Tour, il sera forcément Pat ou Partie remise.

Si la situation eût été telle :

Noir. E. D. 8., H. D. 7.
Blanc. E. C. 6., D. E. 6.

Le Noir jouera . . . . . H. C. 7.†.
E. B. 6. . . . . H. B. 7.†
E. A. 6. Dans cette position, le Noir ne peut, comme dans la précédente, faire le sacrifice de sa Tour pour être Pat, & vous parviendrez à lui donner mat d'après les instructions ci-dessus, jouant de cette maniere, ou de telle autre, suivant les circonstances.

Bl. E. A. 6. . . . . H. D. 7.
D. F. 6.†. . . . . E. C. 7.
D. E. 5.†. . . . . E. D. 8.
**E. B. 6.* . . . . . H. E. 7.
**D. F. 5.* . . . . . E. 8.
E. C. 6. . . . . H. F. 7.
D. G. 5. . . . . E. F. 8.
E. D. 6. . . . . H. G. 7.
D. H. 5. . . . . E. G. 8.
E. 6. . . . . H. 7.

D. G. 6.† . . . . . H. G. 7.
D. E. 8.† . . . . . E. H. 7.
**E. F. 6.*[c] . . . . . H. G. 3.
D. E. 4.† . . . . . E. G. 8.
D. A. 8.† . . . . . E. H. 7.
D. B. 7.† . . . . . E. H. 8.
D. C. 8.† . . . . . E. H. 7.
D. C. 7.† gagnera la Tour.

Remarque.

[c] Dans cette position, le Noir obligé de jouer, feroit mat s'il n'éloignoit pas sa Tour; mais si, dans cette même position ou telle autre analogue, c'étoit à vous-même à jouer, il vous faudroit regagner ce qu'on appelle, l'*après-coup*, pour vous retrouver dans la même position, & que ce fût au Noir à jouer, ce qui s'exécuteroit ainsi :

D. E. 4.† . . . . . E. G. 8.
D. A. 8.† . . . . . E. H. 7.
**D. E. 8.* &c.

Vous vous retrouvez dans une position exactement la même que celle ci-dessus, où le Noir obligé de jouer & d'éloigner sa Tour a forcément perdu.

Si le Roi qui a la Tour étoit accompagné d'un Pion qu'il puisse soutenir, ce

Pion soutenant la Tour, le mat seroit impossible, & la Partie seroit remise, ce qui est assez sensible pour qu'il ne soit pas besoin d'en donner un exemple.

V.

Un Roi seul contre deux Fous.

Pour parvenir à ce mat, il faut 1°. faire rétrograder le Roi dans une extrémité de l'Echiquier en faisant marcher votre Roi en opposition au Roi adversaire.

2°. Réduire ce Roi dans une case angulaire de l'Echiquier, empêchant qu'il ne s'échappe, & lui barrant le retour par vos Fous.

3°. Prendre garde qu'il ne soit Pat, ce que vous éviterez en gagnant l'*après-coup*, en promenant vos Fous sur leurs lignes.

Situation.

Noir. E. G. 7.
Blanc. E. 6., F. C. 2., C. F. 2.

Bl.	C. E. 3.	E. F. 8.
	F. G. 6.	E. G. 7.
	F. H. 5.	E. F. 8.
	C. H. 6.†	E. G. 8.
	*F. G. 6.	E. H. 8.

*E. F. 6. . . . . E. G. 8.
*F. D. 3. . . . . E. H. 8.
*E. G. 6. . . . . E. G. 8.
F. C. 4.†. . . . . E. H. 8.
C. G. 7.† mat.

VI.

Un Roi contre deux Cavaliers.

Le Roi qui a les deux Cavaliers ne pourra faire mat ſon adverſaire.

Cependant ſi cet Adverſaire a un Pion à jouer, il eſt telle poſition où vous pourrez lui donner mat, ſi vous avez les temps néceſſaires pour amener vos Cavaliers aux caſes où vous pourrez effectuer ce mat.

Situation.

Blanc. E. B. 6., G. F. 3., B. D. 6.
Noir. E. B. 8., P. H. 3.

Bl. G. D. 4. . . . . P. H. 2.
G. C. 6.†. . . . . E. A. 8.
*B. 5. . . . . P. H. 1. D.
B. C. 7.† mat.

Il y auroit même telle ſituation où un Cavalier ſeul feroit mat un Roi qui auroit un Pion à jouer.

Situation.

Blanc. E. C. 1., B. D. 2.
Noir. E. A. 1., P. A. 3.

Vous joueriez

B. 3. † . . . . . E. A. 2.
*B. C. 3. . . . . E. A. 1.
*E. C. 2. . . . . E. A. 2.
*B. D. 3. . . . . E. A. 1.
*B. C. 1. . . . . P. A. 2.
*B. 3. † mat.

VII.

Un Roi seul contre un Fou & un Cavalier.

Ce mat est forcé, & pour y parvenir il faudra réduire le Roi adversaire dans une case angulaire de l'Echiquier, de la couleur de votre Fou, ce qui exigera plus ou moins de coups, suivant la position des Pieces, & suivant la meilleure maniere d'attaque & de défense.

Soit la situation suivante qui paroît la plus avantageuse au Roi qui défend le mat, en ce qu'il est placé sur une case angulaire d'une couleur autre que celle de votre Fou, & que pour le faire mat,

il faudra le ramener à l'autre case angulaire de la couleur de votre Fou.

Noir. E. A. 8.

Blanc. E. C. 6., G. D. 5., C. E. 5.

Bl.	1	G. B. 6.†	E. A. 7.
	2	C. 7.	E. A. 6.
	3	C. B. 8.	E. A. 5.
	4	*G. D. 5.	E. A. 4.[a]
	5	E. C. 5.[b]	E. B. 3.[c]
	6	*G. B. 4.	E. B. 2.[d]
	7	*C. F. 4.	E. C. 3.
	8	C. E. 3.[e]	E. B. 3.
	9	C. D. 2.	E. A. 4.
	10	*G. C. 6.[f]	E. B. 3.
	11	D. 4.[h]†	E. A. 4.
	12	E. C. 4.	E. A. 3.
	13	*E. B. 3.	E. B. 2.[i]
	14	E. B. 4.	E. A. 2.
	15	C. 1.	E. B. 1.
	16	C. A. 3.	E. A. 2.
	17	*G. E. 2.	E. B. 1.
	18	E. B. 3.	E. A. 1.
	19	C. B. 2.†	E. B. 1.
	20	G. C. 3.† mat.	

Remarques.

[a] Si le Noir, au quatrieme coup, au lieu de E. A. 4., joue E. A. 6., pour

s'éloigner d'autant plus de l'angle où il prévoit devoir être mat ; il n'en sera pas moins mat, & même trois coups plutôt, par le jeu de votre Cavalier.

4	. . . . .	E.	A. 6.
5	*G. B. 4.†	E.	A. 5.
6	E. C. 5.	E.	A. 4.
7	E. C. 4.	E.	A. 5.
8	C. 7.†	E.	A. 4.
9	*G. D. 3.	E.	A. 3.
10	*C. A. 5.	E.	A. 4.
11	*C. D. 2.	E.	A. 3.
12	*C. B. 4.†	E.	A. 2.
13	E. C. 3.	E.	B. 1.
14	E. B. 3.	E.	A. 1.
15	E. C. 2.	E.	B. 2.
16	*G. C. 1.†	E.	A. 1.
17	C. 3.† mat.		

[b] Vous pourriez, au cinquieme coup, au lieu de E. C. 5., jouer C. E. 5., & donneriez mat en pareil nombre de coups ; vous jouez E. C. 5., parce que par-là la marche du Noir est plus obligée, & que conséquemment l'exécution du mat, quoiqu'égale pour le nombre des temps, devient plus simple.

[c] Si le Noir, au cinquieme coup, au lieu de E. B. 3., joue E. A. 5., vous jouerez *G. B. 4., & continuerez la Par-

tie ſuivant la méthode preſcrite ci-deſſus dans la Variante portée en la Remarque [*a*].

[*d*] Si le Noir, au ſixieme coup, au lieu de E. B. 2., joue

6 . . . . . E. A. 3.
7 E. C. 4. . . . . E. A. 4.
8 C. 7. . . . . E. A. 3.
9 **G.D.3.* . . . . . E. A. 4.
10 **C.B.6.* . . . . . E. A. 3.
11 C. A. 5., & ſuivrez la Partie d'après le dixieme coup indiqué dans la Variante ci-deſſus.

[*e*] Vous jouez ce coup & le ſuivant pour retenir le Roi dans l'angle de l'Echiquier où il doit être mat.

[*f*] Si, au lieu de **G. C. 6.*, vous jouïez E. C. 4., vous donneriez mat un coup plus tard.

[*g*] Si le Noir, au dixieme coup, au lieu de E. B. 3., jouoit E. A. 3., vous lui donneriez mat plutôt en jouant E. C. 4.

[*h*] Dès-lors le Cavalier & le Fou ſeuls, contiennent le Roi noir dans la Partie de l'Echiquier où il doit être mat, ce qui doit vous guider pour accélérer ce mat, ſuivant les différentes poſitions où ſe trouveront les Rois & les Pieces ſur la fin de cette Partie, étant évident que vous donnerez mat, en d'autant

moins de coups que vous en aurez besoin de moins pour réduire le Roi dans l'angle où il doit être mat.

[i] Si le Noir, au treizieme coup, au lieu de E. B. 2., jouoit E. A. 2., il sera mat au même nombre de coups avec le Fou, au lieu de l'être avec le Cavalier.

13	. . . . .	E. A. 2.
14	R. B. 4.	E. B. 1.
15	E. B. 3.	E. A. 1.
16	*C. 1.	E. B. 1.
17	C. A. 3.	E. A. 1.
18	*G. E. 2.	E. B. 1.
19	G. C. 3.†	E. A. 1.
20	C. B. 2.† mat.	

On voit que ce mat est le plus difficile de tous à exécuter, & il sera d'autant moins utile d'en faire une étude particuliere, qu'il se rencontre très-rarement; c'est une espece de problême dont la résolution servira néanmoins à une plus grande instruction, en vous apprenant à combiner la marche de vos Pieces, & singuliérement celle du Cavalier, pour en tirer le meilleur parti dans une infinité d'occasions où la marche bien combinée de cette Piece, qui interdit au Roi deux cases à la fois, est décisive pour le gain de la Partie.

CHAPITRE VI.

PARTIES SINGULIERES,

Dans lesquelles, étant dans une situation désespérée en apparence & même mat sûr le coup, si ce n'étoit pas à vous à jouer, vous ne quittez pas votre Adversaire qu'il ne soit mat lui-même.

PREMIERE PARTIE.

Jeu d'un Cavalier pour l'exécution d'un Mat.

Situation.

Noir. E. A. 7., H. 8., A. H. 3., G. G. 4:
P. A. 6., P. B. 7., P. F. 3.
Blanc. E. G. 1., A. C. 1., B. D. 4., C. E. 3:
R. A. 5., P. C. 7., P. F. 2.

LE JEU,

Blanc.	*Noir.*
B. F. 5. †[a]	P. B. 6.
P. B. 6. †	E. A. 8.[b]
P. C. 8. D. †	H. C. 8.
A. C. 8. †	E. B. 7.
B. D. 6. † mat.	

Remarques.

[*a*] Ce Cavalier porté à cette case, masque la direction du Fou de l'Adversaire, sur la case où votre Pion arrive à Dame, & se trouve en mesure pour donner mat à la case B. D. 6.

[*b*] Si, au lieu de jouer E. A. 8., il joue . . . . . E. B. 7.
B. D. 6.† . . . . . E. A. 8.
P. B. 7.† mat.

SECONDE PARTIE.

Roi fait mat avec une Tour & deux Cavaliers.

Situation.

Noir. E.B.8., D.E.4., A.H.8., H.6., C.8., P. B. 6., P. C. 5., P. F. 4., P. G. 6.
Bl. E.H.2., D.C.4., A.G.7., B.5., G.D.4., P.A.6., P.B.4., P.H.3.

Bl. P.	A. 7.†	E. A. 8.
	D. 5.†	D. 5.
B.	G. 7.†	E. A. 7.
B.	D. 5.†	E. A. 6.
B.	C. 7.†	E. B. 7.
	B. 5.†	E. A. 8.
	A. 7.†	E. B. 8.
G.	C. 6.† mat.	

TROISIEME

TROISIEME PARTIE.

Vous ſacrifiez une Tour pour donner mat avec un Pion, un Fou & un Cavalier. Avantage d'un Roi qui ſoutient un Pion, & qui eſt en oppoſition au Roi adverſaire réduit à une ligne extrême de l'Echiquier.

Situation.

Noir. E. A. 8., A. D. 8., H. E. 8., B. D. 4., P. D. 2., P. E. 3.

Blanc, E. A. 6., A. C. 1., B. E. 5., C. A. 3., P. B. 6.

Bl. A. C. 8.†[a] . . . . . A. C. 8.
P. B. 7.† . . . . . E. B. 8.
C. D. 6.† . . . . . A. C. 7.
B. D. 7.† mat.

Remarque.

[a] Vous ſacrifiez cette Tour pour dépoſter la ſienne de la ligne où vous vous propoſez de lui donner échec avec votre Fou.

QUATRIEME PARTIE.

Partie analogue à la précédente.

Situation.

Noir. E. H. 7., A. C. 8., H. 1., F. C. 5., P. F. 2., P. H. 6.

Bl. E. F. 7., A. F. 6.: B. E. 6., C. D. 2., P. G. 5.

Bl. P. G. 6.†. . . . . E. H. 8.
P. G. 7.† . . . . . E. H. 7.
A. H. 6.†[*a*] . . . . H. 8.
B. G. 5.†mat.

Remarque.

[*a*] Vous sacrifiez cette Tour pour son Pion P. H. 6., qui empêche votre Cavalier de lui donner mat.

CINQUIEME PARTIE.

Vous sacrifiez une Tour pour faire mat au deuxieme coup.

Situation.

Noir. E. C. 6., A. D. 2., H. 2., F. B. 6., P. C. 5., P. D. 6., P. E. 3.

Blanc. E. 1., A. B. 1., H. E. 7., B. 5., P. C. 4., P. E. 6.

Bl. H. C. 7.†[a]. . . . . F. C. 7. B. A. 7.† mat.

Remarque.

[a] Pour exécuter un mat aussi simple, vous n'avez qu'à calculer combien de cases de retraite sont interdites au Roi adversaire, par ses propres Pieces & Pions, ainsi que par les vôtres.

SIXIEME PARTIE.

Vous sacrifiez une Tour pour faire mat avec deux Cavaliers & un Pion.

Situation.

Noir. E. B. 8., A. D. 2., B. C. 8., G. D. 6., P. A. 7., P. F. 3., P. G. 3.

Bl. E. G. 1., A. C. 7., B. 4., G. C. 5., P. C. 6.

Bl. A. B. 7.†[a]. . . . . G. B. 7.[b]
B. A. 6.† . . . . . E. A. 8.
P. B. 7.†mat.

Remarques.

[a] Pour exécuter ce mat simple au troisieme coup, vous faites le sacrifice de votre Tour, pour donner de l'activité à votre Pion P. C. 6., qui donnera mat à la case P. B. 7., case qu'il ne peut occuper qu'en prenant le Cavalier qui prendra votre Tour.

[b] Si, au lieu de prendre votre Tour, il retire son Roi, il sera mat par le jeu de vos deux Cavaliers.

. . . . . E. A. 8.
A. B. 8.† . . . . . E. B. 8.
B. A. 6.† . . . . . E. A. 8.
B. C. 7.† . . . . . E. B. 8.
G. A. 6.†mat.

SEPTIEME PARTIE.

Vous sacrifiez une Tour pour donner mat avec l'autre Tour, un Cavalier & un Pion.

Situation.

Noir. E. B. 8., A. B. 2., H. C. 8., B. 5., P. A. 6.

Bl. E. 1., A. E. 7., H. 1., B. E. 5., P. B. 6.

Bl. H. 8.[*a*] . . . . . H. 8.[*b*]
B. C. 6.†. . . . . E. C. 8.
P. B. 7.† mat.

Remarques.

[*a*] Vous sacrifiez cette Tour pour pouvoir lui donner échec de votre Cavalier porté à la case B. C. 6.

[*b*] Si, au lieu de prendre votre Tour il joue . . . . . B. D. 6.
B. C. 6.†. . . . . E. A. 8.
A. 7.† mat.

Et si, au lieu de prendre votre Tour, il joue . . . . . A. C. 2.
B. D. 7.†. . . . . E. A. 8.[*c*]
P. B. 7.†. . . . . E. B. 7.
B. C. 5.†. . . . . E. B. 6.

A. B. 7.†. . . . . E. A. 5.
H. C. 8. . . . . A. H. 2.
H. C. 6. gagnera.

[c] Et si, au lieu de se retirer à la case E. A. 8., il joue . . . E. B. 7.
B. C. 5.†. . . . . E. B. 6.
H. C. 8. . . . . A. C. 5.
A. E. 6.† gagnera.

HUITIEME PARTIE.

Sacrifice d'une Tour pour donner un mat étouffé.

Situation.

Noir. E. H. 8., A. 2., H. G. 2., B. F. 6., G. 8., P. B. 3.

Blanc. E. 1., A. B. 7., H. F. 1., B. E. 6., P. G. 6.

Bl. H. 1.†. . . . . H. 2.
A. H. 7.†. . . . . H. 7.
P. G. 7.† mat.

NEUVIEME PARTIE.

Autre mat étouffé.

Situation.

Noir. E. A. 8., A. B. 8., H. 5., C. F. 3.,
P. A. 7., P. B. 5., P. E. 2.
Bl. E. G. 1., A. C. 7., B. D. 5., F. A. 6.,
P. C. 6., P. F. 2., P. G. 3.

Bl. F. B. 7.† . . . . . A. B. 7.
A. C. 8.† . . . . . A. B. 8.
B. C. 7.† mat.

DIXIEME PARTIE.

Sacrifice de la Dame pour donner mat étouffé.

Situation.

Noir. E. A. 8., D. H. 3., A. D. 7., B. 6., F. 6.,
P. A. 7., P. B. 7. P. F. 3., P. G. 4.
Bl. E. G. 1., D. F. 4., A. E. 1., B. 5.,
P. F. 2., P. G. 3.

Bl. A. E. 8.† . . . . . F. D. 8.
A. D. 8.† . . . . . A. D. 8.
B. C. 7.† . . . . . E. B. 8.
B. A. 6.† . . . . . E. A. 8.
D. B. 8.† . . . . . A. B. 8.
B. C. 7.† mat.

ONZIEME PARTIE.

Autre mat étouffé ; ſacrifice d'une Tour.

Situation.

Noir. E. G. 8., D 5., A. E. 7., H. F. 8., B. A. 4., F. C. 5.: P. B. 6., P. E. 4., P. G. 6.
Bl. E. G. 2., D. E. 3., A. F. 1., H. 6., B. H. 4., P. B. 5., P. G. 3.

Bl. H. 8. †[a] . . . . . E. H. 8.
D. H. 6. † . . . . . A. H. 7.
A. F. 8. † . . . . . F. 8.
D. F. 8. † . . . . . D. G. 8.
B. G. 6. † mat.

Remarque.

[a] Vous ſacrifiez cette Tour, pour mettre en jeu votre Dame.

DOUZIEME PARTIE.

Sacrifice d'une Tour pour découvrir un Roi : Jeu des deux Cavaliers.

Situation.

Noir. E. B. 8., A. 8., H. G. 8., B. E. 2., F. G. 7 : P. B. 6., P. C. 7., P. F. 3., P. G. 4., P. H. 2.

Bl. E. F. 1., A. D. 1., H. E. 7., B. 4., G. E. 5 : P. C. 4., P. F. 2., P. G. 3.

Bl. B. C. 6.† . . . . . E. B. 7.
H. C. 7.†[a] . . . . . E. C. 7.
A. D. 7.† . . . . . E. C. 8.
B. E. 7.† . . . . . E. B. 8.
G. C. 6.† mat.

Remarque.

[a] Vous sacrifiez cette Tour pour découvrir son Roi par la prise de son Pion P. C. 7. ; & donner jeu à votre autre Tour soutenue de vos deux Cavaliers.

TREIZIÈME PARTIE.

Sacrifice d'une Tour pour fixer le Roi adverſaire dans la Partie de l'Echiquier où il doit être mat : avantage du Roi lorſqu'il peut parvenir & ſe maintenir en oppoſition au Roi adverſe, réduit à une caſe angulaire de l'Echiquier.

Situation.

Noir. E. F. 8., A. B. 1., H. C. 8., B. D. 2., P. A. 6., P. C. 2., P. D. 5., P. E. 4.

Bl. E. H. 1., A. G. 6., B. G. 5., C. B. 6., P. A. 5., P. F. 6., P. G. 4., P. H. 6.

Bl.	A. G. 8. †[a]	E. G. 8.
	P. H. 7. †	E. H. 8.
	E. G. 6.	H. F. 8.
	C. 5.	A. B. 8.
	P. F. 7.	H. G. 8. †
	P. G. 8. D. †	A. G. 8. †
	E. H. 6. gagnera.	

Remarque.

[a] Vous ſacrifiez cette Tour pour réduire le Roi noir à la caſe E. H. 8., ou vous prévoyez pouvoir le faire mat au moyen de votre Roi & de votre Fou.

QUATORZIEME PARTIE.

Roi enfermé par le vôtre dans un coin de l'Echiquier : sacrifice d'un Fou pour donner mat avec la Tour.

Situation.

Noir. E. A. 8., A. D. 8., H. 8., B. F. 3., P. G. 3., P. H. 2.
Bl. E. B. 6., A. B. 7., H. D. 5., F. A. 2., P. A. 7.

Bl. A. H. 7. . . . . H. F. 8.
H. D. 8. † . . . . . H. D. 8.
F. D. 5. † . . . . . H. D. 5.
A. H. 8. † mat.

QUINZIEME PARTIE.

Sacrifice d'une Tour pour gagner un temps dont vous avez besoin pour donner mat : Fou porté à une case plutôt qu'à une autre pour y parvenir.

Situation.

Noir. E. B. 8., D. H. 7., A. C. 2., H. 8. : B. D. 3., F. E. 7, P. A. 7., P. D. 6., P. F. 3., P. G. 4.

Bl. E. F. 1., D. A. 5., H. 2., B. C. 7., C. H. 6., F. A. 6., P. B. 3., P. F. 2., P. G. 3.

Bl. C. E. 3.[*a*] . . . . . D. H. 2.[*b*]
C. A. 7.† . . . . . E. A. 7.
F. C. 8.†[*c*] . . . . . E. B. 8.
D. A. 8.† . . . . . E. C. 7.
D. B. 7.† . . . . . E. D. 8.
D. 7.† mat.

Remarques.

[*a*] Vous sacrifiez votre Tour H. 2., pour gagner le temps dont vous avez besoin pour mettre votre Fou C. H. 6. en direction sur son Roi, & prendre le Pion P. A. 7. qui le couvre.

[*b*] Si au lieu de prendre votre Tour

il commence par vous donner échec, & joue. . . . . A. C. 1.†
C. 1. . . . . D. H. 2.
D. B. 5.†. . . . . E. C. 7.
D. B. 7.†. . . . . E. D. 8.
D. C. 8.† mat.

[c] Vous vous gardez bien de prendre son Cavalier B. D. 3., vous préférez de porter votre Fou à la case F. C. 8., pour soutenir le mat que vous lui donnerez avec la Dame.

SEIZIEME PARTIE.

Sacrifice d'un Cavalier & d'une Tour pour fixer le Roi à une case où il sera mat.

Situation.

Noir. E. G. 8., D. 5., A. 7., H. F. 8., C. 6.; P. F. 6., P. G. 7.
Bl. E. G. 1., D. G. 4., H. 1., B. E. 5., F. C. 2: P. F. 2., P. G. 3.

Bl. B. E. 7.†[a] . . . . . A. E. 7.
F. H. 7.†. . . . . E. F. 7.
F. G. 6.†. . . . . E. G. 8.
H. 8.†. . . . . E. H. 8.
D. H. 4.†. . . . . E. G. 8.
D. H. 7.† mat.

Remarques.

[a] Vous sacrifiez ce Cavalier qui masque la direction de votre Fou F, C. 2,

DIX-SEPTIEME PARTIE.

Sacrifice d'une Tour pour découvrir un Roi : Echec donné du Cavalier à une case plutôt qu'à une autre : Tour portée à une case plutôt qu'à une autre en donnant échec d'un Fou à la découverte : mat exécuté avec une Tour, un Fou & un Cavalier.

Situation.

Noir. E.C.7., H.2., A.G.2., G.3., F.D.8., P.B.7., P.C.5., P.D.6., P.F.3.

Bl. E.1., A.8., H.B.1., B.C.4., F.A.4., P.D.5., P.F.4.

Bl.	H. B. 7. † [a]	E. B. 7.
	F. C. 6. †	E. C. 7.
	A. 7. †	E. B. 8. [b]
	A. B. 7. †	E. A. 8.
	A. D. 7. †	E. B. 8.
	A. D. 8. †	E. C. 7.
	A. D. 7. †	E. B. 8.
	A. B. 7. †	E. C. 8.
	B. D. 6. † [c]	E. D. 8.
	A. D. 7. † mat.	

Remarques.

[a] Vous sacrifiez cette Tour pour vous donner le jeu de l'autre & celui de

votre Fou, dont vous ne pourriez vous ſervir s'il conſervoit ſon Pion P. B. 7.

[b] Si, au lieu de ſe retirer à la caſe E. B. 8., il ſe retire à la caſe E. C. 8.

B. D. 6.† . . . . . E. B. 8.
A. B. 7.† . . . . . E. A. 8.
A. B. 6.†[d] . . . . . E. A. 7.
B. C. 8.† mat.

[c] Il eſt eſſentiel de donner échec de maniere à retenir le Roi dans la partie de l'Echiquier où il doit être mat; ſi, au lieu de donner échec à la caſe B. D. 6., vous l'euſſiez donné à la caſe B. 6., il ſe ſeroit échappé par ſa gauche, & le mat étoit manqué. . . . . .

[d] Si vous portiez votre Tour à la caſe A. D. 7., pour prendre ſon Fou F. D. 8., vous manqueriez le mat.

DIX-HUITIEME PARTIE.

Roi tiré de son jeu par des Echecs successifs d'une Tour, soutenue d'un Cavalier & d'un Fou, & fait mat au milieu de l'Echiquier.

Situation.

Noir. E. B. 7., A. C. 8., H. G. 2., B. F. 5., C. E. 4.,
P. B. 5., P. C. 6., P. F. 7., P. G. 4., P. H. 3.
Bl. E. H. 1., A. 1., H. E. 7. B. C. 7., C. 3.,
P. B. 4., P. C. 5., P. F. 4., P. G. 3.

Bl.	B. 5. † [a].	B. E. 7.
	A. 7. †	E. B. 8.
	C. E. 5. †	A. C. 7.
	C. 7. †	E. C. 8.
	A. 8. †	E. D. 7.
	A. D. 8. †	E. 6.
	A. D. 6. †	E. F. 5.
	B. D. 4. † mat.	

Remarque.

[a] Vous sacrifiez votre Tour H. E. 7. pour avoir le jeu de l'autre, & celui du Cavalier qui donnera mat.

DIX-NEUVIEME PARTIE.

Roi tiré de ſon jeu, & fait mat avec une Tour, un Cavalier & un Fou.

Situation.

Noir. E.B.8., A.C.8., H.E.2., B.5., G.E.3., P.A.7., P.B.6., P.F.4., P.G.3.

Blanc. E.G.1., A.D.7., H.G.7., B.E.5., F.B.1., P.C.4., P.D.4., P.F.3., P.G.4.

Bl.	A. B. 7.†	E. A. 8.
	A. B. 8.†[*a*]	E. B. 8.
	B. D. 7.†	E. C. 7.[*b*]
	B. C. 5.†	E. D. 8.
	B. E. 6.†	E. 8.
	F. G. 6.† mat.	

Remarques.

[*a*] Vous ſacrifiez cette Tour pour avoir le jeu de votre Cavalier; votre poſition ſous le mat ne vous permet pas de perdre un temps, & quand vous en auriez à perdre, le mieux eſt d'exécuter un mat par le moins de coups poſſibles.

[*b*] S'il s'étoit retiré à la caſe E. B. 7., votre Cavalier porté ſur le coup à la caſe B. C. 5., lui auroit ôté la retraite à la

caſe E. A. 6., & il auroit été mat à la caſe E. A. 8., par le jeu de votre Fou porté à la caſe F. E. 4.; l'exécution de ces ſortes de mat dépend de la marche & du jeu d'un Cavalier qui interdit au Roi deux caſes de retraite.

VINGTIEME PARTIE.

Vous ſacrifiez une Tour pour donner le jeu à un Cavalier qui donnera mat.

Situation.

Noir. E. H. 7., A. B. 3., H. D. 2., B. E. 3.; C. E. 4., P. C. 4., P. D. 5., P. H. 6.

Bl. E. H. 1., A. 8., H. F. 4., B. D. 4., G. E. 6.; P. G. 2., P. H. 3.

Bl. A. 7. † . . . . . E. G. 6.
A. G. 7. † . . . . . E. H. 5.
H. 4. † . . . . . E. H. 4.
P. G. 3. † . . . . . E. H. 3.
G. F. 4. † mat.

VINGT-UNIEME PARTIE.

Vous ſacrifiez un Fou & un Cavalier pour amener le Roi à la caſe où il doit être mat.

Situation.

Noir. E.A.8., A.B. 1., H.B.8., D.F. 3.,
B. F. 5.,
P. B. 7., P. C. 6., P. G. 4.

Blanc. E.G.1., A.D.2., B.D.5., G.F.4.,
C. A. 5., F. 1.,
P. B. 4., P. C. 4., P. G. 3.

Bl. B. C. 7.† . . . . . E. A. 7.
C. B. 6.†[a]. . . . . E. B. 6.
P. C. 5.† . . . . . E. C. 7.
G. E. 6.† . . . . . E. C. 8.
A. D. 8.† mat.

Remarque.

[a] Vous devez calculer que le ſacrifice de ce Fou, & celui du Cavalier B. C. 7. vous mettra à même de lui donner mat avec le Cavalier G. F. 4., que vous porterez à la caſe G. E. 6., & qui ſoutiendra la Tour portée à la caſe A. D. 8.

VINGT-DEUXIEME PARTIE.

Sacrifice des deux Tours pour faire mat avec la Dame & le Cavalier.

Situation.

Noir. E. A. 8., D. H. 3., A. D. 8., H. 7., G. 4., B. F. 6.,
P. A. 7., P. F. 5., P. G. 6.

Blanc. E. G. 1., D. E. 5., A. 1., H. B. 1., B. D. 4., F. C. 4.,
P. A. 6., P. F. 2., P. G. 3.

Bl. H. B. 8. † [a] . . . . . A. B. 8.
F. D. 5. † . . . . . B. D. 5.
D. 5. † . . . . . H. B. 7.
P. B. 7. † . . . . . A. B. 7.
A. 7. † [b] . . . . . E. A. 7.
D. A. 5. † . . . . . E. B. 8.
B. C. 6. † . . . . . E. C. 8.
D. 8. † mat.

Remarques.

[a] Vous sacrifiez cette Tour pour pouvoir lui donner échec de votre Dame, d'autant mieux que sa Tour A. D. 8., portée à la case A. B. 8., lui interdit toute retraite par sa gauche.

[b] Si vous ne découvriez pas son Roi par le sacrifice de cette seconde Tour, vous ne parviendrez pas à le faire mat.

VINGT-TROISIEME PARTIE.

Vous sacrifiez votre Dame pour faire mat.

Situation.

Noir. E.B. 8., D.H. 3., A.F. 5., H.G. 8., C.B. 7., P.A. 7., P.B. 6., P.D. 7., P.H. 6.
Bl. E.G. 1., D.E. 4., A.E. 1., B. 4., F.E. 2., P.B. 5., P.D. 6., P.G. 3., P.H. 2.

Bl. B. A. 6.†. . . . . E. A. 8.[a]
F. 3. . . . . A. F. 3.
D. E. 8.†. . . . . H. E. 8.[b]
A. E. 8.†. . . . . C. 8.
A. C. 8.†. . . . . E. B. 7.
A. B. 8.† mat.

Remarques.

[a] Si, au lieu de jouer E. A. 8., il joue . . . . . E. C. 8.
D. C. 4.† . . . . . C. 6.
D. G. 8.† . . . . . E. B. 7.
D. B. 8.† mat.

Et si, au lieu de jouer E. C. 8., il joue . . . . . C. A. 6.
P. A. 6. &c. &c. gagnera

[b] Si, au lieu de jouer H. E. 8, il joue . . . . . C. 8.
D. G. 8. gagnera.

VINGT-QUATRIEME PARTIE.

Sacrifice de la Dame pour faire mat avec un Cavalier qui interdit deux cases de retraite, tandis que les Pions & Pieces de l'Adversaire lui interdisent les autres: espece de mat étouffé.

Situation.

Noir. E. B. 8., D. F. 3., A. 8., B. 3., G. C. 7., C. G. 4., P. A. 7., P. B. 6., P. F. 5., P. H. 2.
Bl. E. F. 1., D. B. 4., A. D. 7., B. 5., P. C. 4., P. D. 5., P. F. 2., P. G. 3.

Bl. A. D. 8.†. . . . . E. B. 7.
B. D. 6.†. . . . . E. A. 6.
D. A. 4.†. . . . . B. A. 5.
D. B. 5.†.[a]. . . . . G. B. 5.
P. B. 5.† mat.

Remarque.

[a] Pour parvenir à un mat de cette espece, il faut calculer combien vous ôtez de cases retraites au Roi adverſaire, par les ſacrifices que vous ferez de Dame, Tours, ou autres Pieces, & combien il a d'ailleurs de cases de retraites interdites par la poſition reſpective de ſes

Pions & Pieces, & des vôtres; au moyen de ce calcul, vous jugerez si vous pouvez le faire mat avec ce qui vous restera de Pions & de Pieces.

VINGT-CINQUIEME PARTIE.

Sacrifice de la Dame : Roi renfermé dans ses Pions, & ceux de l'Adversaire ; Partie analogue à la précédente.

Situation.

Noir. E. A. 8., D. G. 3., B. D. 7., G. F. 7., C. B. 7.,
P. A. 7., P. B. 6., P. C. 5., P. F. 3.
Bl. E. G. 1., D. C. 7., B. D. 5., G. E. 7., F. G. 2.,
P. A. 5., P. B. 4., P. D. 6., P. E. 5.

Bl. D. C. 8. † [a] . . . . C. 8.
B. C. 7. † . . . . . E. B. 8.
G. C. 6. † . . . . . E. B. 7.
P. A. 6. † . . . . . E. C. 6.
P. B. 5. † mat.

Remarque.

[a] Vous sacrifiez votre Dame pour avoir le jeu de vos Cavaliers.

VINGT-SIXIEME PARTIE.

Sacrifice de la Dame pour faire mat avec une Tour & deux Cavaliers : maniere de s'en ſervir pour donner échec à propos.

Situation.

Noir. E.D.8., D.H.3., A.G.6., H.G.8.; B. C. 7., P. D. 6., P. E. 6., P. F. 7., P. H.4.

Bl. E.G.1., D.A.4., A.2., B.C.4., G.D.4., P. B. 5., P. E. 4., P. G. 2.

Bl. G. C. 6. †		E. 8.
D. A. 8. † [*a*].	B.	A. 8.
A. 8. †	E.	D. 7.
A. 7. †		E. 8.
B. D. 6. †	E.	F. 8.
A. F. 7. † mat.		

Remarque.

[*a*] Si, au lieu de ſacrifier votre Dame que vous remplacerez par votre Tour, vous euſſiez donné échec du Cavalier B. C. 4., vous euſſiez manqué le mat; ce Cavalier ne donnera utilement échec que lorſque votre Tour portée à la caſe A. 7., l'empêchera de revenir ſur ce Cavalier.

VINGT-SEPTIEME PARTIE.

Sacrifice de la Dame & d'une Tour pour faire mat avec deux Fous.

Situation.

Noir. E.G.8., D. F. 2., A.B.8., H.E.3.; G. 4., B. D. 8., P. A. 6., P. B.6., P.C.7., P.F.5.; P. G. 7., P. H.7.

Blanc. E. H. 1., D. 4., H. 3., B. F. 4.; F. D. 3., C. E. 7., P.A.4., P.B.3., P.C.2., P.G.3., P.H.5.

Bl. D. 8.†[a]. . . . . A. D. 8.
F. C. 4.† . . . . . E. H. 8.
B. G. 6.† . . . . . P. G. 6.
P. G. 6.† . . . . . G. H. 6.
A. H. 6.† . . . . . P. H. 6.
C. F. 6.† mat.

Remarque.

[a] Vous sacrifiez votre Dame pour son Cavalier B. D. 8. qui couvriroit l'échec que vous allez lui donner de votre Fou porté à la case F. C. 4.

VINGT-HUITIEME PARTIE.

Sacrifice de la Dame & des deux Tours pour faire mat avec deux Fous & un Pion.

Situation.

Noir. E. B. 8., D. H. 5., A. D. 8, H. 8., B. C. 5., G. 4., C. 8., P. A. 7., P. B. 7., P. F. 5., P. G. 5.

Blanc. E. G. 1., D. E. 3., A. 1., H. C. 1., B. C. 4., F. 1., C. D. 2., P. A. 5., P. F. 2., P. G. 3.

Bl. D. F. 4. † [*a*] . . . . . P. F. 4.
C. F. 4. † . . . . . E. A. 8.
B. 6. † [*b*] . . . . . P. B. 6.
P. B. 6. † . . . . . B. A. 6.
H. C. 8. † [*c*] . . . . . A. C. 8.
A. 6. † . . . . . P. A. 6.
F. G. 2. † mat.

Remarques.

[*a*] Votre Fou C. D. 2. remplacera votre Dame.

[*b*] Il faut sacrifier ce Cavalier pour découvrir son Roi.

[*c*] Votre projet étant de le faire mat avec vos deux Fous, il faut lui ôter son Fou C. 8., qui couvriroit l'échec que vous lui donnerez avec le vôtre porté à la case F. G. 2.

VINGT-NEUVIEME PARTIE.

Sacrifice de la Dame & d'une Tour pour faire mat avec une Tour & un Cavalier.

Situation.

Noir. E. B. 8., D. H. 3., A. C. 8., H. 7., B. C. 7., G. 7., C. F. 3., P. A. 7., P. B. 7., P. F. 5., P. G. 4.

Blanc. E. G. 1., D. A. 4., A. D. 2., H. E 1., B. D. 5., C. F. 4., P. C. 5., P. F. 2., P. G. 3.

Bl.	C. 7.†	A. C. 7.
	D. A. 7.†[a].	E. A. 7.
	H. A. 1.†[b].	E. B. 8.
	H. A. 8.†[c]	E. A. 8.
	B. 6.†	E. B. 8.
	A. D. 8.†	E. A. 7.
	A. 8.† mat.	

Remarques.

[a] Vous sacrifiez votre Dame pour découvrir son Roi, & donner jeu à vos Tours.

[b] Vous donnez échec de cette Tour plutôt que de la Tour A. D. 2., parce que vous pourrez porter par la suite

cette derniere à la case A. D. 8., au lieu que vous ne pourriez donner échec de la Tour H. E. 1. à la case H. E. 8., à cause que le Cavalier noir G, 7., empêcheroit cet échec.

[c] Vous sacrifiez cette Tour pour donner échec du Cavalier.

TRENTIEME PARTIE.

Sacrifice de la Dame : Roi tiré de son jeu par le sacrifice d'un Pion, & amené à une case où il reçoit échec d'un autre Pion qui le fixe dans la partie de l'Echiquier où il doit être mat.

Situation.

Noir. E. B. 8., D. H. 3., A. E. 8., B. C. 8., C. B. 7.,
P. A. 5., P. B. 6., P. E. 6., P. F. 4., P. G. 5.
Bl. E. G. 1., D. C. 6., A. C. 3., B. E. 5., F. D. 1., P. A. 2., P. B. 2., P. B. 4., P. F. 2., P. G. 3.

Bl. B. D. 7. † . . . . . E. A. 7.
D. B. 7. †[a] . . . . . E. B. 7.
F. 3. † . . . . . E. A. 6.
P. B. 5. [b] . . . . . E. B. 5.
F. E. 2. † . . . . . E. B. 4.
A. C. 4. † . . . . . E. B. 5.
P. A. 4. † . . . . . E. A. 6.

A. C. 7.†. . . . . P. B. 5.
F. B. 5.† mat.

Remarques.

[*a*] Pour faire un Roi mat, il faut le découvrir & lui ôter ſes défenſes; vous ſacrifiez donc votre Dame pour ſon Fou C. B. 7., qui le couvre & le défend, calculant que votre Fou F. D. 1. vous ſervira autant qu'auroit pu faire votre Dame, pour lui donner échec, & lui interdire la retraite ſur les caſes blanches, tandis que ſes propres Pions lui ôtent celle ſur les caſes noires.

[*b*] Vous ſacrifiez ce Pion pour le tirer de ſon jeu & l'amener ſur votre Pion P. A. 2., qui lui donnera échec à la caſe P. A. 4., & qui, étant avancé à cette caſe, lui interdira le retour à la caſe E. B. 5.

TRENTE-UNIEME PARTIE.

Autre sacrifice de la Dame pour un Fou qui couvre le Roi adverſaire.

Situation.

Noir. E. B. 8., D. H. 4., H. 8., B. A. 4., C. B. 7.
P. A. 6., P. B. 5., P. C. 7., P. E. 3., P. F. 4.
Bl. E. G. 2., D. E. 5., A. C. 1., B. D. 5., F. 3., P. A. 5., P. B. 4., P. G. 4.

Bl. D. C. 7. † . . . . . E. A. 7.
D. B. 7. † . . . . . E. B. 7.
B. 6. † . . . . . E. B. 8. [*a*].
B. D. 7. † . . . . . E. A. 7.
A. C. 7. † mat.

Remarque.

[*a*] Si, au lieu de E. B. 8., il joue
. . . . . E. A. 7.
A. C. 7. † . . . . . E. B. 8.
A. B. 7. † mat.

TRENTE-DEUXIEME PARTIE.

Sacrifice de la Dame : Roi mené d'une extrémité de la ligne de l'échiquier à l'autre : Echec donné d'un Cavalier plutôt que de l'autre : sacrifice d'une Tour pour ôter au Roi une case de retraite.

Situation.

Noir. E. B. 8., D. 2., A. C. 8., H. D. 8., B. G. 3., G. H. 5., F. G. 7., P. A. 7., P. B. 6., P. C. 5., P. E. 6., P. F. 3., P. G. 6.

Blanc. E. G. 1., D. A. 4., A. C. 1., H. 7., B. C. 3., G. F. 4., F. E. 4 : P. E. 3., P. G. 2.

Bl. D. A. 7. †	E. A. 7.	
A. 1. †	E. B. 8.	
A. 8. †	E. C. 7.	
B. 5. † [*a*]	E. D. 7.	
A. 7. †	E. 8.	
F. G. 6. †	E. F. 8.	
H. 8. † [*b*]	F. H. 8.	
G. E. 6. †	E. G. 8.	
F. H. 7. † mat.		

Remarques.

[*a*] En donnant échec de ce Cavalier, vous vous réservez la faculté de vous

ſervir utilement, en temps & lieu, de l'autre.

[*b*] Vous ſacrifiez cette Tour pour que ſon Fou qui la prendra, occupe la caſe F. H. 8., & empêche conſéquemment ſon Roi de s'y retirer.

TRENTE-TROISIEME PARTIE.

Sacrifice d'une Piece pour dépoſter la Dame de l'Adverſaire.

Situation.

Noir. E. G. 8., D. E. 5. B. H. 3., F. G. 5., P. B. 3., P. F. 4.

Blanc. E. H. 5., H. F. 1., A. C. 7., C. 1., P. H. 6.

Bl. P. H. 7.† . . . . . E. H. 8.
C. B. 2.[*a*] . . . . . D. B. 2.
H. E. 1. gagnera.

Remarques.

[*a*] Vous ſacrifiez ce Fou pour dépoſter ſa Dame qui vous empêche de mettre votre Tour H. F. 1, en direction ſur la ligne où elle lui donnera mat.

Et ſi, au lieu de retirer ſon Roi à la caſe de ſa Tour, il l'eût retiré à la caſe du Fou & joué . . . . . E. F. 8.
H. E. 1. gagnera.

TRENTE-QUATRIEME PARTIE.

Sacrifice d'un Fou pour dépoſter la Dame : Roi amené ſur vos Pions par un échec du Cavalier.

Situation.

Noir. E. G. 8., D. F. 7., B. 4., P. C. 3., P. F. 6., P. G. 7., P. H. 7.
Bl. E. G. 3., A. E. 1., B. F. 5., F. C. 2., P. F. 3., P. G. 4., P. H. 4.

Bl. F. B. 3. . . . . D. B. 3. [a]
A. E. 8. † . . . . . E. F. 7.
B. D. 6. † . . . . . E. G. 6.
P. H. 5. † . . . . . E. G. 5.
P. F. 4. † . . . . . E. H. 6.
B. F. 5. † mat.

Remarque.

[a] Si, au lieu de prendre votre Fou, il joue . . . . . B. D. 5.
F. D. 5. . . . . D. 5.
B. E. 7. † gagnera.

TRENTE-CINQUIEME PARTIE.

Sacrifice d'une Tour pour dépoſter celle de l'Adverſaire de la ligne où vous en porterez une qui le fera mat : Dame offerte qu'on ne peut prendre ſans être mat.

Situation.

Noir. E.G.7., D.C.5., A.B.7., H.8., B.C.4., P.A.6., P.B.4., P.E.6., P.F.7., P.G.6.

Bl. E.B.1., D.C.3., H.1., A.D.1., B.F.6., P.A.2., P.B.2., P.E.5., P.F.4., P.H.5.

Bl. P.	H. 6.†.	H. 6.[a]
	H. 6. . . . . P.	C. 3.
	H. 7.†. . . . . E.	F. 8.
A.	D. 8.†.	E. 7.
A.	E. 8.†mat.	

Remarque.

[a] Vous avez rempli votre objet qui étoit de tirer ſa Tour H. 8. de ſa ligne, pour pouvoir en temps & lieu porter ſur cette ligne votre Tour A. D. 1., qui lui donnera mat, ſoutenue du Cavalier B. F. 6.

Et ſi, au lieu de prendre votre Pion, & de jouer H. 6., il retire ſon Roi, &

joue . . . . . E. F. 8.
A. D. 8.† . . . . . E. 7.
A. H. 8. . . . . D. C. 6.
D. C. 4. . . . . D. H. 1.†
D. C. 1. &c. &c. gagnera.

TRENTE-SIXIEME PARTIE.

Sacrifice d'une Tour pour arriver le premier à Dame.

Situation.

Noir. E. A. 4., A. B. 1 : P. B. 3., P. C. 2.
Bl. E. C. 4., A. F. 1. : P. A. 6., P. E. 3.

Bl. A. C. 1. . . . . A. C. 1.[*a*]
P. A. 7. . . . . E. A. 3.
P. A. 8. D.† . . . . . E. B. 2.[*b*]
D. A. 4. . . . . A. D. 1.
D. B. 3.† . . . . . E. C. 1.
E. C. 3. . . . . A. D. 2.
P. E. 4. &c. &c. gagnera.

Remarques.

[*a*] Si, au lieu de prendre votre Tour il joue . . . . . E. A. 3.
E. C. 3. . . . . A. C. 1.
P. A. 7. . . . . E. A. 4.[*b*]
P. A. 8. D.† . . . . . E. B. 5.
D. B. 7.† agnera.

[b] Et si, au lieu de jouer E. A. 4., il joue . . . . . E. A. 2.
P. A. 8. D.†. . . . . E. B. 1.
D. A. 3. gagnera.

TRENTE-SEPTIEME PARTIE.

Sacrifice d'une Tour pour arriver le premier à Dame: Partie analogue à la précédente.

Situation.

Noir. E. 8., H. 1 : P. F. 5., P. G. 2.

Blanc. E. F. 6., A. 1 : P. F. 4., P. G. 6.

Bl. A. G. 1. . . . . H. G. 1.
P. G. 7. . . . . H. F. 1.
P. G. 8. D.† gagnera.

TRENTE-HUITIEME PARTIE.

Sacrifice d'une Tour pour arriver le premier à Dame.

Situation.

Noir. E. D. 7., A. 8: P. G. 3., P. H. 4.
Blanc. E. D. 5., A. C. 6: P. G. 7.

Bl. A. 6. . . . . A. 6. [*a*]
P. G. 8. D. gagnera

Remarques.

[*a*] Et si, au lieu de prendre votre Tour, il joue . . . . . A. G. 8. [*b*]
A. 7. † . . . . . E. 8.
E. 6. gagnera.

[*b*] Si, au lieu de jouer A. G. 8., il joue . . . . . P. G. 2.
A. 8. . . . . P. G. 1. D.
P. G. 8. D. gagnera.

TRENTE-NEUVIEME PARTIE.

Maniere de profiter du jeu d'une Tour, tandis que l'Adverſaire n'a pas le jeu libre de la ſienne; maniere de profiter également d'un temps que vous donne le jeu de votre Dame, tandis que l'Adverſaire ne peut faire agir la ſienne.

Noir. E. A. 4., A. B. 1., G. F. 6., P. A. 2., P. B. 3.
Bl. E. B. 6., A. F. 1., G. A. 5: P. G. 7.

Bl. A. F. 4.† . . . . . E. A. 3.
G. C. 4.† . . . . . E. B. 4.
G. D. 6.† . . . . . E. A. 3.[a]
G. B. 5.† . . . . . E. B. 2.
A. F. 2.† . . . . . E. C. 1.[b]
A. F. 6. . . . . P. A. 1. D.
A. C. 6.† . . . . . E. D. 1.
P. G. 8. D. &c. &c. &c.

Remarques.

[a] Si, au lieu de ſe retirer à la caſe E. A. 3., il joue . . . . . E. C. 3.
G. E. 4.† . . . . . E. C. 2.
G. F. 6. . . . . A. G. 1.
G. 4. . . . . P. A. 1. D.
P. G. 8. D. &c. &c. &c.

[b] Et si, au lieu de jouer E. C. 1., il joue . . . . . E. A. 1.
A. F. 6. . . . . A. G. 1.
A. F. 1.† &c. &c. &c.

QUARANTIEME PARTIE.

Sacrifice d'un Fou pour arriver le premier à Dame.

Situation.

Noir. E. D. 7., B. F. 2., F. G. 7., P. B. 6., P. G. 3., P. H. 2.

Bl. E. D. 5., B. C. 6., F. H. 5: P. D. 6.

Bl. F. E. 8.† . . . . . E. 8.
E. 6. . . . . F. 6.
P. D. 7.† . . . . . E. F. 8.
E. F. 6. . . . . B. E. 4.
E. G. 6. gagnera.

QUARANTE-UNIEME PARTIE.

Sacrifice d'un Fou pour arriver le premier à Dame.

Situation.

Noir. E. 4., G. 4: P. G. 2., P. H. 4.
Blanc. E. D. 2., C. B. 2: P. B. 7.

Bl. C. D. 4. . . . . E. D. 4.
P. B. 8. D. . . . . P. G. 1. D.
D. B. 6.† gagnera.

QUARANTE-DEUXIEME PARTIE.

Force d'un Roi soutenant ses Pions en opposition à un Roi qui est éloigné des siens.

Situation.

Noir. E. F. 7., F. E. 5: P. C. 7., P. D. 2.
Bl. E. G. 5., A. 2: P. F. 6., P. G. 7.

Bl. P. G. 8. D.† . . . . . E. G. 8.
E. G. 6. . . . . F. D. 6.
A. 8.†. . . . . F. 8.
P. F. 7.†. . . . . E. H. 8.
A. F. 8.† mat.

QUARANTE-TROISIEME PARTIE.

Tour qui gagne contre un Pion qui arrive à Dame.

Noir. E. B. 1 : P. A. 3.
Blanc. E. D. 5., A. E. 4.

Bl. E. C. 4. . . . . P. A. 2.
E. B. 3. . . . . P. A. 1. D. [a].
A. E. 1. † mat.

Remarques.

[a] Si, au lieu de prendre une Dame, il prend un Cavalier pour vous donner échec . . . . . P. A. 1. B. †
E. C. 3. . . . . B. C. 2.
A. E. 2. . . . . B. A. 3. [b]
E. B. 3. . . . . B. C. 2.
A. C. 2. gagnera.

[b] Et si, au lieu de B. A. 3., il joue . . . . . B. A. 1.
A. F. 2. . . . . E. C. 1.
A. F. 1. † mat.

QUARANTE-QUATRIEME PARTIE.

Mat avec un Pion arrivant à Dame, pour lequel on prend un Cavalier.

Situation.

Noir. E. A. 7., B. A. 5., A. C. 2., C. D. 7., P. F. 4., P. G. 3., P. H. 3.
Bl. E. G. 1., F. H. 1., B. C. 3., G. D. 6., P. A. 6., P. B. 7., P. C. 5.

Bl. B. 5. † . [a] . . . . . C. B. 5. [b].
G. C. 8. † . . . . . E. A. 6.
P. B. 8. B. † mat.

Remarques.

[a] Vous sacrifiez ce Cavalier pour déposter son Fou qui vous empêcheroit de lui donner échec de votre autre Cavalier porté à la case G. C. 8.

[b] Si, au lieu de prendre votre Cavalier il prend le Pion & joue E. A. 6., vous lui donnerez mat sur le coup, en prenant un troisieme Cavalier pour le Pion P. B. 7., que vous pousserez à Dame.

QUARANTE-CINQUIEME PARTIE,

Jeu d'un Cavalier qui, de deux Pions près de Dame, en prend un, & empêche en même-temps l'autre d'y arriver.

Situation.

Noir. E. D. 8., C. E. 6 : P. B. 2., P. C. 3.
Bl. E. D. 6., B. A. 8 : P. C. 6., P. H. 4.

Bl. P. C. 7.† . . . . . E. C. 8.
B. 6.† . . . . . E. B. 7.
E. 6. . . . . P. B. 1. D. [a]
P. C. 8. D.† . . . . E. B. 6.
D. B. 8.† gagnera.

Remarque.

[a] Si, au lieu d'aller à Dame, il prend votre Pion, & joue . . . E. C. 7.
B. D. 5.† . . . . . E. C. 6.
B. C. 3. &c. &c. &c.

QUARANTE-SIXIEME PARTIE.

Roi renfermé par ſon propre Pion, & le Roi adverſaire : Pion à jouer qui empêche le Pat.

Situation.

Noir. E. A. 1., A. B. 6.,
P. A. 2., P. G. 5., P. H. 6.
Blanc. E. C. 2., A. E. 4 : P. G. 4.

Bl. A. E. 1.†. . . . . A. B. 1.
A. C. 1. . . . . P. H. 5.[a]
P. H. 5. gagnera.

Remarque.

[a] Quand il prendroit la Tour, ſon Roi n'en ſeroit pas moins renfermé par le vôtre & par ſon Pion P. A. 2.

Sur la fin des Parties il faut ſe garder de retirer ainſi ſon Roi dans une caſe angulaire de l'Echiquier, & de pouſſer un Pion qui l'empêchera d'en ſortir, à moins que dans une ſituation déſeſpérée, vous n'ayez d'autre reſſource que de tenter de vous faire faire pat, ce qui ſeroit arrivé au Noir, s'il n'avoit pas eu le Pion P. H. 6. à jouer.

QUARANTE-SEPTIEME PARTIE.

Pat forcé, ou Partie perdue par celui des deux qui voudra la gagner.

Situation.

Noir. E. C. 8., A. E. 6., B. C. 6 : P. D. 7.
Blanc. E. A. 8., A. B. 7 : P. A. 6., P. D. 6.

Bl. A. B. 8.†.[a]. . . . . B. 8.
P. A. 7. ſera pat, ou iroit à Dame ſi le Noir laiſſe ſon Cavalier en priſe.

Remarque.

[a] Si, au lieu de ſacrifier votre Tour, vous jouez

A. C. 7.†. . . . . E. D. 8.
E. B. 7. . . . . B. A. 5.†
E. B. 6. . . . . A. D. 6.†
E. A. 5. . . . . E. C. 7. gagneroit.

QUARANTE-HUITIEME PARTIE.

Autre alternative de Pat ou de Partie perdue.

Situation.

Noir. E. F. 8., B. E. 5., C. D. 3 : P. C. 4.
Blanc. E. H. 7., B. F. 6 : P. G. 5., P. G. 6.

Bl.	B. D. 7.†	B. D. 7.[a]
	E. H. 8.	B. F. 6.
	P. G. 7.†	E. F. 7.
	P. G. 6.†	C. G. 6.
	P. G. 8. D.†	B. G. 8.
	Pat.	

Remarque.

[a] Si, au lieu de prendre votre Cavalier, il joue . . . . . E. 7.
B. E. 5. gagnera.

QUARANTE-NEUVIEME PARTIE.

Autre Pat, ou Partie perdue.

Situation.

Noir. E. H. 8., H. G. 8., A. G. 2.,
P. B. 5., P. C. 3.
Blanc. E. H. 6., A. F. 4.,
P. F. 6., P. G. 6., P. H. 5.

Bl. P. F. 7. . . . . H. F. 8. [a]
A. G. 4. . . . . A. G. 4.
P. G. 7. †. . . . . A. G. 7.
Pat.

Remarque.

[a] Si, au lieu de jouer H. F. 8., il joue . . . . . H. G. 6. †
P. G. 6. . . . . A. H. 2. †
E. G. 5. . . . . A. G. 2. †
E. F. 6. gagnera.

Et si, au lieu de H. G. 6., il joue P. C. 2.
P. F. 8. D. gagnera.

CINQUANTIEME ET DERNIERE PARTIE.

Autre Pat, ou Partie perdue.

Situation.

Noir. E. D. 3., D. G. 3 : P. C. 4., P, D. 2.

Blanc. E. D. 1., A. F. 8., H. 4.

Bl. A. D. 8.† . . . . . E. 3.[a]
H. 3. . . . . D. H. 3.
A. D. 3.† fera Pat.

Remarque.

[a] Si, au lieu de retirer son Roi à la case E. 3., il le retire à la case E. C. 3.
H. 3. . . . . D. H. 3.
A. D. 3.† . . . . . E. B. 2.
A. H. 3. . . . . P. C. 3.
A. H. 1. . . . . E. B. 3.
E. 2. . . . . E. B. 2.
E. D. 3. . . . . E. B. 3.
A. B. 1.† . . . . . E. A. 2.
E. C. 2. gagnera.

RÉSUMÉ

RÉSUMÉ DES PRINCIPES du Jeu des Echecs, relatif aux Parties de ce Traité où on en peut trouver l'application & l'exemple.

DU ROI.

NE laissez jamais le Roi ou la Dame exposés à recevoir un échec double ou un échec à la découverte; retirez-les de la direction des Pieces de l'Adversaire, *Page 41, Rem. f; page 65, Rem. b, &c.*

Retirez-les aussi de cette direction pour vous procurer la liberté de prendre, avec un Pion qui couvre le Roi ou la Dame, les Pieces que l'Adversaire voudroit porter dans votre jeu. *Page 103, Remarques g & i, &c. &c.*

Quand il sera à propos de roquer du grand côté, autrement dit du côté de la Dame. *Page 45, Rem. c, &c. &c.*

Quand, au lieu de roquer, il sera plus expédient de porter son Roi à la seconde case de son Fou. *Page 49, Rem. c; p. 72; Rem. e; page 100, Rem. b, &c.*

Ou de porter le Roi sur les Pions qu'on aura avancés de ce côté, pour les soutenir. *Page 165, Rem. b, &c. &c.*

Le Roi est la meilleure Piece sur la fin d'un Partie ; il doit se porter sur une case où il ne puisse recevoir l'échec dont il est menacé, & soutenir en même-temps ce qui lui reste de Pions & de Pieces. *Page 88, Rem. q ; page 173, Rem. d, &c. cinquieme Chap. page 264.*

Comment ayant une supériorité qui doit vous valoir le gain de la Partie, vous pourrez faire manœuvrer le Roi pour le mettre à l'abri des échecs qu'il reçoit de l'Adversaire qui tend à la remise. *Partie, page 117.*

DE LA DAME.

En général vous placerez bien votre Dame sur la seconde ligne de l'Echiquier pour soutenir les Pions de cette ligne, en observant qu'elle ne gêne pas la sortie de vos Pieces. *Page 56, Rem. c, &c.*

Gardez-vous de prendre un Pion, & même une Piece avec la Dame, lorsque par ce coup vous l'éloignez de maniere qu'elle vous devienne inutile, soit pour l'attaque ou pour la défense. *Page 21, Rem. c, &c. &c.*

Opposez votre Dame à celle de l'Adversaire, lorsqu'il voudra entrer dans votre jeu avec la sienne. *Page 49, Rem. b; page 63, Rem. c; page 93, Rem. d, &c.*

Et quand vous aurez l'avantage, opposez également votre Dame à la sienne, pour le forcer au Dame pour Dame, ou s'il s'y refuse, établir la vôtre dans son jeu, & gagner la Partie. *Page 161, Rem. f, &c.*

Quand vous aurez l'attaque, combinez les échecs que vous pourrez donner avec la Dame, de maniere qu'ils soient doubles, & qu'après avoir tiré tout le parti possible de ces échecs, vous puissiez, si besoin est, la ramener à une case où elle vous sera nécessaire pour votre propre défense. *Page 200, Rem. h, &c.*

DES FOUS.

Il faut sortir un Fou avant de pousser un Pion, qui rendroit ce Fou inutile. *Page 58, Rem. c, &c.*

Le Fou du Roi appellé le Fou d'attaque, parce que sa marche le met naturellement en direction sur le Roi adversaire qui a roqué ou veut roquer du côté de sa Tour; il faut lui opposer le Fou de la Dame. *Page 24, Rem. d; pp. 214, Rem. d, &c, &c.*

Circonſtances où le Fou du Roi eſt moins eſſentiel à conſerver. *Page 85, Rem. b; page 165, Rem. b, &c.*

Quand un Fou eſt attaqué par un Cavalier, vous pourrez, s'il n'eſt pas de votre intérêt de ſouffrir le Piece pour Piece, retirer ou avancer ce Fou d'une caſe, ce qui arrêtera le progrès ultérieur de ce Cavalier. *Page 110, Rem. h.*

Un Fou, ſoutenu d'un Pion de ſa couleur, établi dans le jeu de l'Adverſaire qui n'aura plus de Pions pour le dépoſter, gênera la marche de ſes Pieces, tandis que vous mettrez en jeu les vôtres.

DES CAVALIERS.

Il faut, autant qu'il eſt poſſible, ne ſortir ſes Cavaliers qu'après avoir pouſſé deux pas les Pions des Fous. *Page 37, Rem. b, &c. &c.*

Exceptions à cette regle. *Page 86, Rem. c, &c. &c.*

Circonſtances où vous ſortirez utilement un Cavalier du Roi à la ſeconde caſe du Roi. *Page 63, Rem. a, &c.*

Circonſtances où vous retirerez le Cavalier du Roi à la ſeconde caſe de la Tour du Roi. *Page 66, Rem. d, &c. &c.*

Quand un Cavalier eſt inutile à la caſe

où il eſt poſté, il faut le porter dans le moins de coups poſſible à une caſe où il puiſſe ſervir pour l'attaque ou pour la défenſe. *Page 25, Rem. g; page 94, Rem. f; page 106, Rem. e, &c.*

Un Cavalier ſoutenu d'un Pion, & qui ne pourra être dépoſté par les Pions ou Pieces de l'Adverſaire, ſera de la plus grande utilité pour le gain de la Partie.

DES TOURS.

Il faut ſe procurer la libre communication de ſes Tours; il faut les placer ſur des lignes où il n'y ait plus de Pions qui puiſſent les arrêter, ſi toutefois elles ne vous ſont pas néceſſaires ailleurs. *Page 40, Rem. c, &c. &c.*

Il faut les établir le premier dans le jeu de l'Adverſaire. *Page 173, Rem. f, &c.* Et ſi l'Adverſaire attaque une Tour ainſi poſtée, avec la ſienne, vous la ſoutiendrez avec l'autre Tour, plutôt que de prendre.

Circonſtances où vous ſacrifierez utilement une Tour pour un Cavalier. *Page 166, Rem. e, &c. &c.*

DES PIECES EN GÉNÉRAL.

LA maniere de dégager & de ſortir vos Pieces n'eſt point indifférente, & doit être ſubordonnée à la marche de celles de l'Adverſaire. *Page 176, R. a, &c.*

Obſervez en ſortant une Piece, qu'elle ne gêne pas le jeu & la ſortie d'une autre Piece. *Page 95, Rem. b, &c.*

Obſervez en jouant une Piece à une caſe plutôt qu'à une autre, qu'elle ne maſque pas la direction d'une autre Piece, & que cela ne donne le temps à l'Adverſaire de pouſſer un Pion ou de jouer une Piece qui décideroit du gain de la Partie. *Page 52, Rem. e, &c. &c.*

Ne laiſſez jamais des Pieces en avant ſans être ſoutenues. *Page 93, Rem. b; page 187, Rem. b; page 214, Rem. d, &c.*

Sacrifiez une Piece pour gagner dans le moins de coups poſſibles. *Page 47, Rem. l, &c.*

Ayant en apparence le choix de prendre une Piece plutôt qu'une autre, ou de prendre avec une Piece plutôt qu'avec une autre; ce choix n'eſt pas indifférent, & décidera de la Partie. *Page 186, Rem. d; page 240, Rem. f & g, &c.*

DES PIONS.

L'INTELLIGENCE de la manœuvre des Pions décide toujours le gain des Parties.

Utilité & force des Pions du centre : ce qu'on appelle Pions du centre. *Page 58, Rem. b.*

Manœuvre pour établir deux Pions au centre de l'Echiquier ; manœuvre contraire pour s'opposer à cet établissement, *Page 36, Rem. a ; page 39, Rem. a ; page 160, Rem. d ; page 222, Rem. b & c, &c. &c.*

Prenez, quand vous le pourrez, le Pion du Roi adversaire. *Page 229, Rem. a, &c.*

Ne poussez pas en avant un Pion qui doit être employé à en soutenir un autre. *Page 197, Rem. a, &c. &c.*

Ne prenez pas toujours un Pion offert. *Page 198, Rem. d ; page 222, Rem. b, &c.*

Dans quelle circonstance vous prendrez ce Pion offert, plutôt que de pousser le vôtre. *Page 93, Rem. a, &c.*

Ce que c'est qu'un Pion *isolé*, idem.

Poussez à propos un Pion du centre qui soutiendra les Pieces que vous porterez dans le jeu de l'Adversaire. *Page 150, Rem. b ; page 158, Rem. b, &c. &c.*

Ne poussez pas un Pion qui arrête le progrès des Cavaliers adverſaires. *Page 69, Rem. c, &c.*

Par la même raiſon vous pouſſerez un Pion pour interdire l'entrée dans votre jeu à ces Cavaliers. *Page 71, Rem. c, &c.*

Pourquoi on pouſſe un pas le Pion du Fou de la Dame. *Page 23, Rem. b, &c.*

Pourquoi on pouſſe les Pions du Fou du Roi & de la Dame deux pas. *Page 37, Rem. b, &c.*

Inconvénient de pouſſer le Pion du Fou du Roi un pas dans un début de Partie. *Page 41, Rem. d.*

Pourquoi on pouſſe un pas les Pions des Tours du Roi & de la Dame. *Page 23, Rem. a, &c.*

Inconvénient de pouſſer un pas le Pion de la Tour du Roi. *Page 40, Rem. b; page 113, Rem. c.*

Pourquoi, & quand il faudra pouſſer les Pions des Tours deux pas. *Page 49, Rem. a; page 106, Rem. b; page 156, Rem. a, &c. &c.*

Pourquoi, & quand vous pourrez pouſſer le Pion du Cavalier du Roi deux pas. *Page 45, Rem. e, &c. &c.*

Autre raiſon de pouſſer en avant les Pions des Cavaliers & des Tours. *Page 52, Rem. a; page 67, Rem. b, &c. &c.*

Un Pion *doublé* n'eſt pas toujours un déſavantage. *Page 68, Rem. a; page 183, Rem. d, &c. &c.*

Ce que c'eſt qu'un Pion *paſſé*; quel parti on peut en tirer. *Page 60, Rem. h; page 90, Rem. a, &c. &c.*

Ne pouſſez pas un Pion qui, étant pouſſé, maſqueroit la direction de vos Pièces. *Page 148, Rem. b, &c. &c.*

Sacrifiez à propos un Pion pour vous procurer le ſervice d'une Piece. *Page 77, Rem. c, &c.*

Sacrifiez à propos un Pion pour pouvoir enſuite en pouſſer un au ſoutien d'un autre. *Page 252, Rem. d, &c.*

Maniere de manœuvrer avec les Pions deſtinés à faire ouverture ſur le Roi adverſaire. *Page 109, Rem. c, &c. &c.*

Maniere de ſe défendre de cette manœuvre, & de l'avancement des Pions qu'on pouſſe ſur votre Roi. *Page 28, Rem. d; page 56, Rem. f; page 116, Rem. b, &c.*

Pions enlacés les uns dans les autres, cauſe de la remiſe d'une Partie. *Page 110, Rem. f.*

Maniere de conduire, avec un Fou, deux Pions liés à Dame. *Page 292.*

mieux le temps à vous procurer le service d'une Piece pour assurer la réussite de votre attaque. *Page 46, Rem. h, &c.*

Ne vous pressez pas de suivre un projet d'attaque, avant que vous n'ayez dégagé vos Pieces pour la soutenir, ou pour pourvoir d'ailleurs à votre propre défense. *Page 172, Rem. d; page 209, Rem. b, &c. &c.*

Quand l'Adversaire se sera mis en défense, de maniere que vous ne voyez pas jour à l'entamer de ce côté, ne perdez pas de temps à changer la destination de vos Pieces, soit pour former une autre attaque, ou pour vous mettre en défense. *Page 87; Rem. f, &c.*

Ne manquez pas l'occasion de jouer un coup qui peut avoir en même-temps deux objets, il sera décisif pour le gain de la Partie. *Page 150, Rem. c.*

Calculez si une Piece ou un Pion est en prise, quel sera le résultat des prises réciproques de Pieces; & d'après ce calcul, quel peut être le meilleur coup à jouer pour vous dans l'occurrence. *Page 205, &c. &c.*

Et enfin ne jouez jamais un coup que vous n'ayez prévu, que vous ne vous

soyez rendu compte du projet que peut avoir l'Adversaire dans celui qu'il vient de jouer ou qu'il peut jouer par la suite, pour vous rendre certain si vous avez les Temps nécessaires pour suivre votre attaque, ou s'il ne vous faut pas d'abord pourvoir à votre propre défense.

REGLES
DU JEU DES ÉCHECS.

PREMIERE REGLE.

L'USAGE eſt que les Joueurs aient à leur droite la caſe angulaire blanche de l'Echiquier; ſi l'Echiquier eſt mal tourné, & que cette caſe ſe trouve à leur gauche, dans ce cas, celui des deux qui s'apperçevra de cette irrégularité avant de jouer ſon quatrieme coup, pourra exiger qu'on recommence la Partie; mais ce quatrieme coup ayant été joué de part & d'autre, la Partie ſera engagée, & ne pourra être recommencée qu'avec le conſentement de l'Adverſaire.

II.

SI les Pieces ſont mal rangées, ſi une Piece n'eſt pas à ſa place ſur l'Echiquier, celui qui s'en appercevra pourra rectifier ou faire rectifier cette irrégularité avant de jouer ſon quatrieme coup; mais ce quatrieme coup une fois joué de part &

d'autre, il faudra continuer la Partie dans la position où se trouveront les Pieces, qui ne pourront plus être remises à leur vraie place; que du consentement de l'Adversaire.

III.

Si l'on a commencé une Partie à but avec une Piece ou un Pion de moins, le quatrieme coup étant joué de part & d'autre, on sera obligé de finir la Partie, sans pouvoir reprendre ce Pion ou cette Piece, que du consentement de l'Adversaire.

IV.

Si on est convenu de faire avantage d'un Pion ou d'une Piece, celui qui aura oublié de le faire ne sera pas admis dans le courant de la Partie à rendre ce Pion ou cette Piece en l'ôtant de dessus l'Echiquier; mais on continuera la Partie dans l'état où elle sera; & celui qui devoit recevoir avantage pourra bien la gagner, mais il ne pourra la perdre, & le pis aller pour lui sera qu'elle soit remise.

V.

Le Trait est le droit de jouer le pre-

mier ; on doit tirer ce Trait avant de commencer la Partie.

VI.

CELUI qui a gagné la Partie, a le trait à la Partie ſuivante, à moins qu'on ne ſoit convenu du contraire.

VII.

CELUI qui fait avantage a le Trait, à moins qu'on ne convienne du contraire.

VIII.

QUAND on a touché une Piece on eſt obligé de la jouer, à moins qu'on n'ait *j'adoube*, en la touchant : ſi une Piece vient à tomber ſur l'Echiquier, on pourra la toucher pour la relever, ſans être obligé de la jouer, & le mieux ſera toujours de dire *j'adoube*.

IX.

QUAND on a joué une Piece & qu'on l'a quittée, on n'eſt plus le maître de la reprendre pour la jouer ailleurs.

X.

QUAND on a touché une Piece de ſon

Adverſaire ſans dire *j'adoube*, il peut vous obliger de la prendre ; ſi cette Piece touchée ne peut être priſe par aucune Piece, celui qui l'a touchée, jouera ce qu'il voudra.

XI.

Si l'on joue par mépriſe la Piece de ſon Adverſaire pour la ſienne, il a le choix ou de vous obliger à prendre cette Piece ſi elle eſt prenable, ou de la faire remettre à ſa place, ou de la laiſſer à la place où vous l'aurez miſe, & de jouer ſon coup.

XII.

Si l'on prend la Piece de ſon Adverſaire avec une Piece qui ne puiſſe pas la prendre, on eſt obligé de la prendre avec une autre Piece ſi cela ſe peut, ou de jouer la Piece touchée, au choix de l'Adverſaire.

XIII.

Si vous prenez votre propre Piece avec une des vôtres, ce ſera une Piece de perdue pour vous, ſi vous ne vous en appercevez pas avant que l'Adverſaire ait joué ſon coup ; &, en tout cas,

il aura le choix de vous faire jouer celle des deux Pieces touchées qu'il jugera à propos.

XIV.

SI l'on fait une fausse marche, l'Adversaire a le choix ou de vous faire laisser la Piece à la case où vous l'avez mise, ou de vous la faire jouer ailleurs.

XV.

SI l'on joue deux coups de suite, l'Adversaire a le choix, avant de jouer son coup, ou de laisser passer les deux coups joués, ou de vous faire remettre le second.

XVI.

SI on pousse un Pion deux pas en passant devant un Pion de l'Adversaire, il sera le maître de le prendre.

XVII.

LE Roi ne peut plus roquer quand il a remué ou quand il passe en échec, ou quand la Tour a remué; & si, dans un de ces trois cas, on touche le Roi & la Tour pour roquer, l'Adversaire a le choix de faire jouer le Roi ou la Tour.

XVIII.

Si l'on touche une Piece qu'on ne puiſſe pas jouer ſans mettre le Roi en échec, il faut jouer le Roi; & ſi le Roi ne peut ſe jouer ſans être échec, dans ce cas, la faute ſera ſans conſéquence, & on jouera ce qu'on jugera à propos.

XIX.

Il faut avertir de l'échec au Roi; ſi celui dont le Roi eſt échec, n'ayant pas été averti, joue tout autre coup que de défendre ſon Roi de l'Echec, & que l'Adverſaire veuille ſur le coup, prendre ou attaquer une Piece, en diſant échec au Roi, alors celui dont le Roi étoit en échec rejouera ſon coup pour couvrir l'échec ou s'en défendre.

XX.

Mais, ſi l'on ſe met ſoi-même en échec, & qu'on ne s'en apperçoive pas avant que l'Adverſaire ait joué ſon coup, il peut, ſur le coup, prendre ou attaquer la Dame, ou toute autre Piece, en diſant échec au Roi.

XXI.

Si le Roi eſt en échec depuis pluſieurs coups ſans qu'on s'en ſoit apperçu, & qu'il ne ſoit pas poſſible de vérifier ſi on lui a donné échec ſans avertir, ou s'il s'eſt mis en échec lui-même, dans ce cas celui dont le Roi eſt en échec peut, au moment qu'il s'en apperçoit, remettre la derniere Piece, qu'il a jouée, à ſa place, & défendre l'échec; ſi ſon Adverſaire s'en apperçoit le premier, il pourra prendre ou attaquer telle Piece que bon lui ſemblera, en déclarant l'échec au Roi.

XXII.

Si l'Adverſaire vous déclare échec au Roi, ſans néanmoins vous donner échec, dans ce cas, ſi vous touchez le Roi, ou toute autre Piece pour défendre l'échec, & que vous vous apperceviez que votre Roi n'eſt pas échec avant que l'Adverſaire ait joué ſon coup, vous pourrez rejouer le vôtre.

XXIII.

MAIS vous ne ſerez plus à temps d'y revenir ſi l'Adverſaire a joué ſon coup;

& en général toute irrégularité ſera couverte du moment que vous aurez joué ou touché une Piece pour jouer le coup ſuivant.

XXIV.

Quand on mene un Pion à Dame, on prend pour ce Pion une ſeconde Dame, un troiſieme Cavalier, ou telle Piece que l'on juge la plus utile pour le gain de la Partie.

XXV.

Si le Roi eſt *Pat*, ce qui arrive lorſqu'il ne peut bouger de la caſe où il eſt qu'il ne ſoit en échec, & qu'il n'a ni Pion ni Pieces à jouer d'ailleurs, dans ce cas la Partie ſera remiſe.

XXVI.

TOUT coup conteſté doit être décidé ſuivant les Regles ci-deſſus; ſi la déciſion du coup dépend d'un fait, il doit être jugé par les Spectateurs, auxquels les Joueurs ſeront tenus de s'en rapporter.

FIN.

TABLE.

PRÉFACE ou INTRODUCTION. page 1
CHAP. I. *De l'avantage de la Piece.* 21
SECT. I. *De l'avantage de la Tour,* Part. I. 22
Part. II. *Celui qui fait avantage de la Tour donne le Gambit.* 25
Part. III. *Il donne le Gambit de la Dame.* 32
SECT. II. *De l'avantage du Cavalier,* Part. I. 38
Part. II. 43
Part. III. *Celui qui fait avantage du Cavalier donne le Gambit.* 53
Part. IV. *Celui qui reçoit la Piece débute par pouſſer deux pas le Pion du Fou de la Dame.* 57
Part. V. *Celui qui fait avantage du Cavalier préfere de donner le Cavalier du Roi.* 61
Part. VI. *Celui qui vous donne le Cavalier du Roi débute par jouer le Pion du Fou de la Dame.* 66
CHAP. II. *De l'avantage du Pion & Trait,* 69

SECT. I. *De l'avantage du Pion & deux Traits.* 70
Variantes de cette Partie. 73 & suiv.
SECT. II. *De l'avantage du Pion & Trait.*
Part. I. *Celui qui donne Pion & Trait débute par pousser le Pion du Roi un pas.* 81
Part. II. *Il débute par pousser le Pion de la Dame un pas.* 91
Part. III. *Il débute par pousser le Pion du Cavalier du Roi un pas.* 94
Part. IV. *Il débute par jouer le Cavalier du Roi à la troisieme case de sa Tour.* 98
Part. V. *Il débute par jouer le Cavalier de sa Dame; premiere Variante de cette Partie.* 104
Deuxieme Variante. 111 & suiv.
Partie unique du Pion pour le Trait. 128
CHAP. III. *De l'avantage de la Piece pour Pion & Trait.* 133
SECT. I. Part. I. *Vous recevez la Tour pour Pion & Trait.* 134
Part. II. *Vous recevez le Cavalier pour Pion & Trait.* 139
Variantes de cette Partie 141 & suiv.
SECT. II. *De l'avantage de la Piece pour le Pion & deux Traits.*

Part. I. *Vous recevez la Tour pour le Pion & deux Traits.* 152
Part. II. *Vous recevez le Cavalier de la Dame pour le Pion & deux Traits.* 153
Part. III. *Vous recevez le Cavalier du Roi pour le Pion & deux Traits.* 157
CHAP. IV. *Des Parties à but.* 162
SECT. I. Part. I. *Les deux Parties jouent, au deuxieme coup, le Fou du Roi à la quatrieme case du Fou de la Dame.* 163
Part. II. *Celui qui n'a pas le Trait joue, au deuxieme coup, le Pion du Fou de la Dame un pas.* 171
Part. III. *Celui qui a le Trait joue, au deuxieme coup, le Cavalier du Roi à la troisieme case de son Fou.* 177
Part. IV. *Celui qui a le Trait joue, au deuxieme coup, le Pion du Fou de la Dame un pas.* 194
Part. V. *Celui qui n'a pas le Trait débute par pousser le Pion du Fou de la Dame deux pas.* 203
Part. VI. *Celui qui a le Trait débute par pousser le Pion du Fou de la Dame deux pas.* 212
Part. VII. *Celui qui a le Trait pousse, au deuxieme coup, le Pion du Fou de la Dame deux pas.* 216
Part. VIII.

Part. VIII. *Celui qui a le Trait débute par pousser le Pion du Fou du Roi deux pas.* 221.
Part. IX. *Celui qui a le Trait débute par pousser le Pion de la Dame.* 224.
SECT. II. *Du Gambit.* 226
§. I. *Celui auquel on donne le Gambit le refuse.* 228
§. II. *Celui auquel on donne le Gambit prend le Pion du Gambit.* 235
Part. I. ibid. *Variantes de cette Partie.* 238 & suiv.
§. III. *Du Gambit de la Dame.* 254
Part. I. *Attaque du Gambit de la Dame.* ib.
Part. II. *Défense du Gambit de la Dame.* 257
CHAP. V. *Des fins de Partie.* 264
SECT. I. *Des fins de Partie où il ne reste que des Pions.* 266
I. *Un Pion unique contre un Roi seul.* ibid.
II. *Un Roi & deux Pions contre un Roi & un Pion.* 273
III. *Deux Pions de chaque côté contre deux Pions de chaque côté.* 276
IV. *Autre fin de Partie à nombre égal de Pions de part & d'autre.* 278
V. *Fin de Partie où celui qui a un Pion de moins gagne par l'avantage de sa position.* 279

SECT. II. *Des fins de Partie où il reste des Pions & des Pieces.* 283
I. *Un Fou & un Pion contre deux Pions.* ibid.
II. *Un Fou & un Pion contre un Fou.* 286
III. *Un Fou & un Pion contre trois Pions.* 289
IV. *Deux Pions de plus d'un côté avec chacun un Fou de différente couleur.* 292
V. *Un Pion de plus passé & un Fou, contre un Cavalier.* 296
VI. *Fin de Partie dans laquelle à nombre égal de Pions & de Pieces l'un des deux gagnera forcément.* 297
VII. *Cinq Pions contre quatre & chacun une Tour.* 299
VIII. *Quatre Pions contre trois, & chacun une Tour.* 300
IX. *Trois Pions contre deux, & chacun une Tour.* 304
X. *Trois Pions contre un, & chacun une Tour.* 305
XI. *Deux Pions contre un, & chacun une Tour.* 307
XII. *Une Tour & un Pion contre un Fou.* 311
XIII. *Cinq Pions contre quatre, & chacun sa Dame.* 313

SECT. III. *Des fins de Partie où il ne reſte que des Pieces.* 315
I. *Une Tour contre un Roi ſeul.* ibid.
II. *Deux Tours contre une.* 316
III. *Une Tour & un Fou contre une Tour.* 318
IV. *Une Dame contre une Tour.* 322
V. *Un Roi ſeul contre deux Fous.* 328
VI. *Un Roi contre deux Cavaliers.* 329
VII. *Un Roi contre un Fou & un Cavalier.* 330

CHAP. VI. *Parties ſingulieres.* 335

Jeu des Cavaliers pour l'exécution du mat. Part. I, 335; Part. II, 336; Part. XII, 345; Part. XIX, 353; Part. XXI, 355, &c. &c.
Avantage d'un Roi qui tient le Roi adverſaire renfermé dans un angle de l'Echiquier. Part. III, 337; Part. IV, 338; Part. XIV, 347; Part. XLVI, 380.
Sacrifice de Tours pour donner mat. P. III, 337 & Parties ſuivantes.
Mat étouffé. Part. VIII, 342 & Part. ſuiv.
Sacrifice de la Dame pour donner mat. Part. XXIII, 357 & Parties ſuivantes.
Sacrifice d'une Piece pour dépoſter la Dame adverſaire. Part. XXXIII, 368 & Parties ſuivantes.

Sacrifice d'une Piece pour arriver le premier à Dame. Part. XXXVI, 371 & Parties ſuivantes.

Pat forcé, ou Partie perdue par celui qui voudra la gagner. Part. XLVII, 381 & Parties ſuivantes.

Réſumé des Principes du Jeu des Echecs. 385

Regles du Jeu des Echecs. 398

Fin de la Table.

APPROBATION.

J'AI lu par l'ordre de Monseigneur le Garde des Sceaux, un Ouvrage intitulé, *Traité théorique & pratique du Jeu des Echecs*; & je n'y ai rien trouvé qui m'ait paru devoir en empêcher l'impression. Fait à Paris, ce 2 Novembre 1774.

Signé, LA CHAPELLE.

PRIVILEGE DU ROI.

LOUIS, par la Grace de Dieu, ROI DE FRANCE ET DE NAVARRE : A nos amés & féaux Conseillers, les Gens tenans nos Cours de Parlement, Maîtres des Requêtes ordinaires de notre Hôtel, Conseils Supérieurs, Prevôt de Paris, Baillifs, Sénéchaux, leurs Lieutenans Civils, & autres nos Justiciers qu'il appartiendra : SALUT. Notre amé le Sieur STOUPE, Imprimeur-Libraire, Nous a fait exposer qu'il desireroit faire imprimer & donner au Public, *un Traité théorique & pratique du Jeu des Echecs*, s'il Nous plaisoit lui accorder nos Lettres de Permission pour ce nécessaires. A CES CAUSES, voulant favorablement traiter l'Exposant, Nous lui avons permis & permettons par ces Présentes, de faire imprimer ledit Ouvrage autant de fois que bon lui semblera, & de le vendre, faire vendre & débiter par tout notre Royaume pendant le tems de trois années consécutives, à compter du jour de la date des Présentes. FAISONS défenses à tous Imprimeurs, Libraires, & autres personnes, de quelque qualité & con-

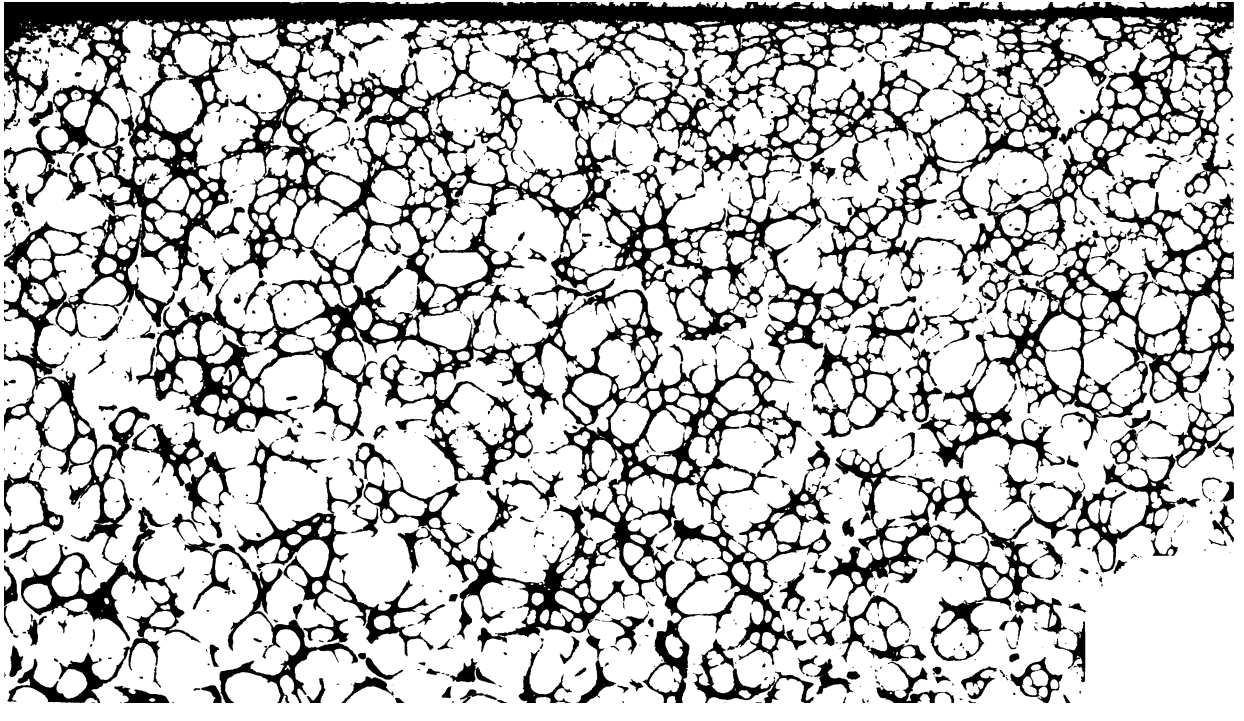
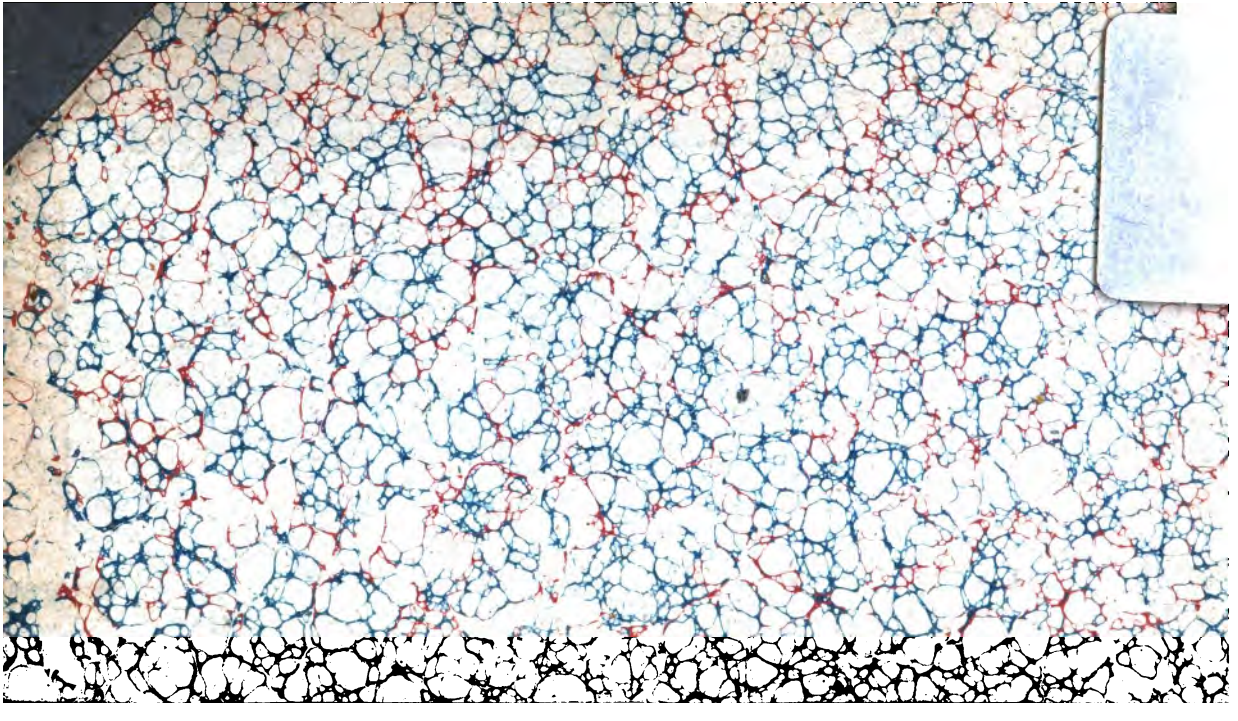
Sacrifice d'une Piece pour arriver le premier à Dame. Part. XXXVI, 371 & Parties suivantes.
Par forcé, ou Partie perdue par celui qui voudra la gagner. Part. XLVII, 381 & Parties suivantes.
Résumé des Principes du Jeu des Echecs. 385
Regles du Jeu des Echecs. 398

Fin de la Table.

APPROBATION.

J'ai lu par l'ordre de Monseigneur [illegible] des Sceaux, un Ouvrage [illegible] rique & pratique du Jeu des Echecs [illegible] rien trouvé qui m'ait paru [illegible] l'impression. Fait à Paris, [illegible]

[illegible]

PRIVILEGE DU [illegible]

LOUIS, par la Grace de Dieu, [illegible] ET DE NAVARRE : A nos amés & [illegible] lers, les Gens tenans nos Cours de [illegible] des Requêtes ordinaires de notre [illegible] rieur à Prevôt de Paris, [illegible] nans Civils, & autres nos [illegible] SALUT. Notre amé le Sieur [illegible] Libraire, Nous a fait [illegible] imprimer & donner au [illegible] pratique du Jeu des Echecs, [illegible] corder nos Lettres de [illegible] A CES CAUSES, [illegible] sant. Nous lui avons [illegible]